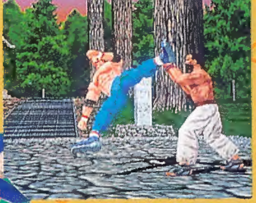
平成6年12月15日発行（毎月2回15日、30日発行）
第9巻第28号通巻第132号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
December 15. 1994 No. 132

GAMEST



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

豪華付録！
B2判
覇王丸
ポスター

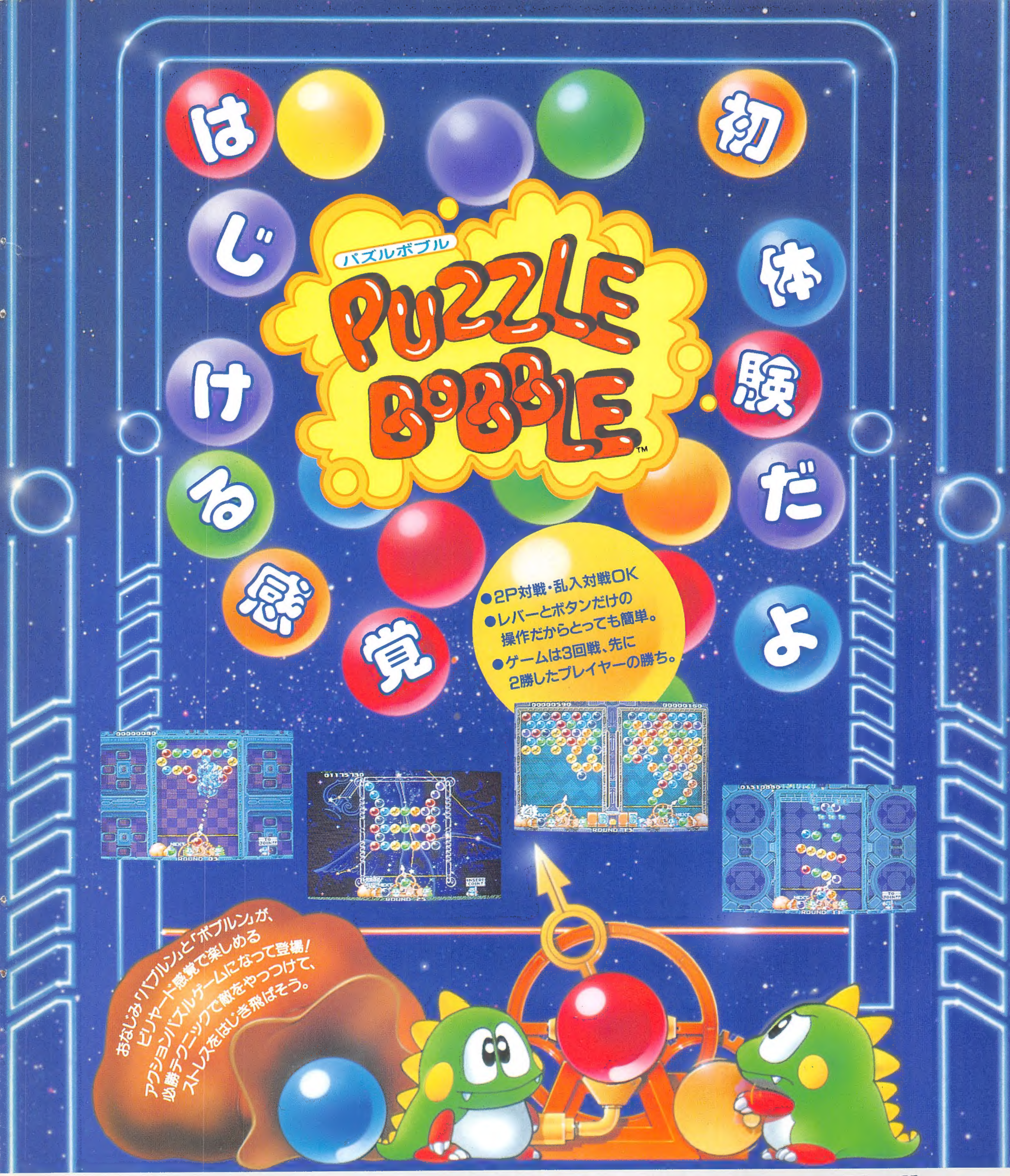
闘志を燃やせ！楽園爆裂美麗主義
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94／ヴァンパイア
スーパーマッスルボマー／ガンバード／豪血寺一族2
痛快ガンガン行進曲／疾風魔法大作戦／ぷよぷよ通
バーチャコップ／スペースインベーダーDX
オペレーション ラグナロク／カイザーナックル
バブルシンフォニー／ブレイジングトルネード
ソニックウイングス2／V.R.

ニューゲームジャングル
ギャラクシーファイト／ぱにっくボンバー
スピードキング／ドリフトアウト'94／連珠貴族
スーパーイーグルショット

熱い炎が君を呼ぶ！超刺激的芸夢世界
真サムライスピリッツ
バーチャファイター2
X-MEN
ダライアス外伝
エースドライバー
鉄拳（仮称）
パワード ギア

天獅子悦也先生執筆巨編
龍虎の拳2
コミック 第7回

1994
12.15
毎月15日・30日発売／特別定価
530yen


はじける感覚
初体験だよ
パズルボブル
PUZZLE BOBBLE™
●2P対戦・乱入対戦OK
●レバーとボタンだけの
操作だからとっても簡単。
●ゲームは3回戦、先に
2勝したプレイヤーの勝ち。
おなじみ「バブルン」と「ボブルン」が、
ビリヤード感覚で楽しめる
アクションパズルゲームになって登場!
必勝テクニックで敵をやっつけて、
ストレスをはじき飛ばそう。

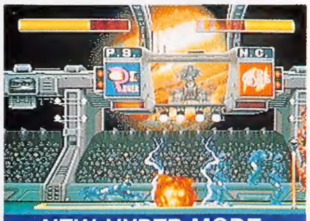


©VIDEO SYSTEM 1994

パワースパイクスII

開発元 VIDEO SYSTEM

- 必殺技が炸裂する《新・ハイパーモード》と世界の強豪8ヶ国が出場する《ワールド男子》&《ワールド女子》の3モードから選べます。
- 目を見張る多彩なアタックが簡単な操作で実現。
- 2P乱入対戦もOK。
- 新登場のハイパーモードは、26種類の必殺サーブ&スパイクが打てます。


NEW HYPER MODE


WORLD MAN MODE



WORLD WOMAN MODE

※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。



今回は、対戦、対CPU戦で役立つ情報ばかり。さらに武器破壊必殺技に関することもあるぞ。

担当：MOMO

地獄変　序章

今は昔のものがたり
我が道極めんとする男あり
血生臭い生きざまに
凶事まとうは偶然ではなかった…。

ついに発売となった、真侍スピリッツ。今回は「覇王丸地獄変　序章」ということで、覇王丸を中心に、対CPU戦序盤のストーリーを見てみよう。

島原の凶事より時は流れ
いま再び
嵐の予感があった。



サンフランシスコPM12：00闘いはここから始まった。



これが覇王丸の生きざまだ！



青かった空は朱に染まり、鳥はいなくなった…。

澄み切った青い空が突然、邪悪な気配に支配された。空は朱に染まり、大地は震えた。空の向こうに、巨大な邪気を感じる。魔界への門が、再び開かれようとしているのか…。

このことに、いち早く気がついたのは、覇王丸だった。

「気に入らねえなあ…この気配…」

これが、スタート時に見られるオープニングデモだ。このデモの中で見える、謎の影。いったい何者なのだろう？敵であることは間違いなさそうなのだが…。はたして、どこで、どういう形で現れるのだろうか。楽しみだ。

このデモが終わると、ついに闘いの場に。今回は、場所などが細かく設定されているぞ。ガルフォードステージなどは「サンフランシスコ　PM12：00」となっているのだ。

そして、2人勝ち抜くと、ちょっとしたデモが入ってくる。なにか意味ありげに、黒子が話しかけてくるのだ。

「あやしい雲行きですね」

邪悪な気配はさらに強くなり、衰えることを知らない。魔界の門は開こうとしている。



風雲急を告げる様子を語りかけてくる黒子。



ここは、キャラによってセリフが変わるぞ。



ビリビリと感じる邪悪な気配。奴の正体は…？



戦乱の世は好きだが、魔物に支配されるのは好きじゃねえ！

ついに見た! 覇王丸 武器破壊 必殺技!



ついに覇王丸の怒ゲージがMAXに!



よっしゃ、いくぜ!と河豚毒を構えて…。



ここから、グルっと一回転。



おお～それらしくなってきたぞ。



「これでもくらいな！」会心の一撃！



ドッカーンと武器は破壊されて、スッキリである。

ついに武器破壊必殺技公開…か？

今までも、本誌の中で何度も出てきたが、すべてが謎に包まれていた技、武器破壊必殺技。

その技が、ついに公開されることになったのだ!

…といっても、今回は覇王丸のみ。しかも、技名ダメ、コマンドも不可といった、きびし～～い状況なのだ。そんな訳で、今回は武器破壊必殺技に関することを、今までより具体的に説明してみよう。

まず、武器破壊必殺技を出すには、一つだけ条件が必要なのだ。それは、怒ゲージがMAXということ。これは絶対条件である。

怒ゲージの溜め方は前作と同じで、相手の攻撃が自分にヒットすると（ダメージを受けると）ゲージが溜まるのだ。

ダメージを受け続けていると、怒ゲージがMAXになるが、ここで前作と違う点がある。それは、MAXになった瞬間に各キャラが怒のポーズを取るのだ。

この怒ポーズ、一見すると無防備に思えるが、ご安心あれ。怒ポーズの間は、完全な無敵状態になるのだ。しかし、MAXになった瞬間に技を出すと、怒ポーズより先に技を出すこともあるのだ。やり方によっては、怒ポーズをキャンセルすることができるかもしれない。やり方がわかったら、本誌で紹介しよう。

ここで、やっと武器破壊必殺技が使えるようになるのだ。さて、武器破壊必殺技は当たってしまったら、相手の武器を破壊して、怒ゲージは減ってしまうが、外したらどうなるのか？KOF'94では出しただけで減ってしまったが（KOFでは気ゲージだが）、真サムスピでは当たるまで何度も出せるのだ。

しかし、喜んでばかりはいられない。怒ゲージには時間制限があるのだ。キャラによって差はあるが、一定時間たつと怒はおさまってしまうぞ。

逆に、武器を破壊されたらどうなるのか？一定時間すると、黒子が武器を投げてくれるのだ。これで安心。



ああっ!武器破壊が外れちまったあ～!



でもゲージは減らないので安心。よかった、よかった。

次号にて、全キャラ武器破壊必殺技を伝授!心して待て!!

チャンスには、連続技!!

キャンセル連続技講座

一撃一撃が大きいだけに、普段はお互い警戒してなかなかいい
〝一発〟を当てるのは難しい。だからこそ、確実に決めたいもの。

担当:KAL

レゾキ(連続技)を探そう

真サムライスピリッツは、連続技が入りにくい。全体の感じからすると、前作より決まりにくくなっているキャラのほうが多いくらいだ。

また、このゲームの性質上、相手キャラの目の前で大攻撃などをガードされると、のけぞりポーズが表示されていて、その間攻撃した側のキャラは動けず、反撃を受けてしまう。

これはつまり、大ダメージを与えたいからといって無闇に大攻撃などを出してはいけないということであり、また、連続技のチャンスであっても、適当に技を出していたのでは、「失敗→反撃受ける」という危険性をはらむ、ということでもある。

カウンターによる大ダメージで一発逆転……という可能性の高い真サムライスピリッツであるからこそ、チャンスには確実に連続技を決めたい……そんな願いを叶えるために、全キャラのキャンセルをかけられる通常技とおすすめの連続技を調べてみた。君もレゾキマスターを目指せ!



レゾキを失敗したり大攻撃をガードされると…こうなる。

覇王丸

覇王丸は、キャンセルをかけられる通常技が少ない。

一応近距離の大斬りが立ち、しゃがみのどちらもキャンセルできるので強そう……と思えるかもしれないが、それに続けて弧月斬や酒攻撃を出しても威力のほうは期待できないのであまり使えない。

それよりも、大弧月斬が2発以上入る〝近立ち中斬り→キャンセル大弧月斬〟のほうがおすすめだ。見た目にも格好いいので決め技としてぜひ狙っていきたい。

弧月斬のコマンドが難しくて通常技をキャンセルできない(通常技が出ている間に必殺技のコマンドを入れられない)という人には、〝近立ち小蹴り→キャンセル酒攻撃〟の連続技がおすすめ。これも近距離立ち小蹴りが出ている間に素早く酒攻撃コマンドを入力しなければならないが、難度はかなり低め。通常技→キャンセル必殺技がまだできない人の練習にちょうどいい。

相手が気絶しているときには〝ジャンプ大斬り→立ち大斬り〟の2段を入れよう。これは普段からも狙っていける強力な連続技だ。

覇王丸といえば大斬り→大斬りだ。これで決まり。



やっぱり覇王丸というと、大斬り→大斬りだろう。

	小P	中P	大P	小K	中K	大K
近立ち	×	○	○	○	×	×
遠立ち	○	○	×	×	×	×
近しゃがみ	×	×	○	×	×	×
遠しゃがみ	×	×	×	×	×	×

連続技リスト

ジャンプ大斬り➡立ち大斬り
近立ち中斬り➡大弧月斬
近立ち小蹴り➡酒攻撃

橘 右京

右京は斬り技関係にキャンセルのかかる技が多い。なかでも立ち大斬りの威力が驚異的だ。連続技に使う場合、2打目(立ち大斬りは2段技)にキャンセルをかけなければいけないのだが、これは簡単。1打目が相手に当たったのを見てから必殺技のコマンドをゆっくり入れてやればいいのだ。

では、この立ち大斬りをからめた連続技を紹介しよう。

まずは超絶破壊力の〝ジャンプ大斬り→立ち大斬り→キャンセル小残像踏み込み斬り〟。

普通ならジャンプ大斬り→立ち大斬りの3段だけで相手が気絶してしまうが、その気絶中の相手に決めることができる。また、ジャンプ攻撃や必殺技のスキなどに立ち大斬りを入れ、その後に小残像踏み込み斬りを入れるだけでも相当な威力だ。

乱戦時などに役に立つ通常技だけの連続技としては、小足払い→立ち大蹴り(スライディング)の2段がある。決まれば相手が転ぶというのがいい。

つばめ返し関係では、ジャンプ大斬り→つばめ返し(ジャンプの昇りで出す)が入るぞ。



右京はこの立ち大斬りが凄まじい威力だ。使おう。

連続技リスト

ジャンプ大斬り➡立ち大斬り➡小残像踏み込み斬り
小足払い➡立ち大蹴り
ジャンプ大斬り➡昇りつばめ返し

	小P	中P	大P	小K	中K	大K
近立ち	○	○	1× 2○	×	×	×
遠立ち	×	○	1× 2○	×	×	×
近しゃがみ	○	○	1○ 2×	×	×	○
遠しゃがみ	○	○	×	×	×	○

柳生十兵衛

十兵衛は、中斬り、大斬り関係にキャンセルをかけられる技が多い。なかでもリーチのある中斬りは多用する技で、この技が相手に当たっていようといまいとすぐに水月刀のコマンドを入力して技の戻りのスキをなくし、続けて出る水月刀で牽制する、というのが十兵衛の基本パターン。キャンセルのかかる技はすべて、このゲームの場合、「その通常技を出したあとすぐ必殺技を入力することでキャンセルできる」ので、水月刀の出が速い十兵衛は普段からこの〝空(から)キャンセル〟を多用して闘っていくことになるのだ。

威力的に高い、いわゆる連続技では〝ジャンプ大斬り→立ち大斬り→二ツ角羅刀〟が恐ろしいほど強力だ。ジャンプ大斬りのあとの立ち大斬りが八相発破にならないよう、ボタンは軽く数回叩く程度にしておこう。

もっと簡単なものでは、ジャンプ大斬り→八相発破というものがある。ボタン連打でいいので楽だろう。

接近戦や相手の技のスキに入れる連続技では、近立ち大斬り→八相発破(二ツ角羅)がある。近立ち大斬りが驚くべき破壊力を秘めているぞ。



近距離立ち大斬りが超威力。これだけで気絶ってことも…。

連続技リスト

ジャンプ大斬り➡立ち大斬り➡二ツ角羅刀
ジャンプ大斬り➡八相発破
立ち大斬り➡八相発破

	小P	中P	大P	小K	中K	大K
近立ち	○	○	○	×	×	○
遠立ち	×	○	○	×	×	○
近しゃがみ	×	○	○	×	○	○
遠しゃがみ	×	○	○	×	○	○

ナコルル

ナコルルは中斬りや中蹴りにキャンセル可能の通常技が多い。しかし前半で多用できた中斬りはどれもリーチが短くなっており、以前のように接近戦で牽制しつつ連続技につなげていく、という使い方は難しくなっている。

そのかわり、今回立ち中蹴りのリーチが長く、出るまでのスピードや判定の強さなどから接近戦で多用していく通常技の1つとなっている。

表には載っていないが、ダッシュしてから中蹴りを出し、このダッシュ中蹴りをガードさせてからの中レラムツベや小アンヌムツベという連携技が、対戦での一戦法として役に立つ。もちろん立ち中蹴りが相手の目の前で当たれば、何の問題もなく連続技になるぞ。

跳び込みが成功したときなどは、ジャンプ大斬り→レラムツベの連続技が有効だ。大抵の相手ならこれだけで気絶してくれるというスグレモノ。

乱戦時には、中斬り→アンヌムツベがいい。中斬りを出しまくって、当たったらすぐにアンヌムツベコマンドを入力するのだ。

なお表中の近立ち大蹴りは、2段目をキャンセルしよう。

連続技リスト

- ジャンプ大斬り→レラムツベ
- ジャンプ大斬り→アンヌムツベ
- 近立ち中斬り→アンヌムツベ
- 近立ち大斬り→アンヌムツベ
- 小足払い→近立ち大蹴り→中アンヌムツベ

	小P	中P	大P	小K	中K	大K
近立ち	○	○	1×2○	×	○	○
遠立ち	×	○	○	×	○	○
近しゃがみ	×	○	×	×	○	×
遠しゃがみ	×	○	×	×	○	×



中蹴り→アンヌムツベは役に立つ。ダッシュからも使おう。

シャルロット

シャルロットは、斬り系の技にはほとんどすべてキャンセルをかけることができるが、蹴り系の技にはキャンセルをかけられないものが多い。

また、たとえ通常技にキャンセルをかけても、連続技になる〝通常技→必殺技〟はない。

ではシャルロットは、通常技にキャンセルをかけることに意味がないのかというとそうでもない。

中斬りはもともとスキが少ないのでさして問題にならないが、大斬りを出したときに読みがハズレて空振りしてしまったときなど、すばやくトライスラッシュやパワーグラデーションのコマンドを入力して、技の戻りのスキを消しつつ牽制するのに役に立つ。

またかなりリーチのある大足払いにもキャンセルをかけられるので、立ち、しゃがみの小・中斬りで突きつつ、たまに大足払いを出し、すぐにトライスラッシュなどのコマンドを入れておく。こうしておけば、もし大足払いがガードされたり空振りしても、続けてトライスラッシュが出るのでフォローはバッチリだ。

連続技はかなりさびしく、通常技→通常技だけだ。

連続技リスト

- ジャンプ大斬り→立ち大K→立ち中斬り



大足払いなど、リーチのある技をキャンセルしよう。

	小P	中P	大P	小K	中K	大K
近立ち	×	○	○	×	×	×
遠立ち	○	○	○	×	×	×
近しゃがみ	×	○	○	×	×	○
遠しゃがみ	○	○	○	×	×	○

千両狂死郎

狂死郎はキャンセルのかかる通常技が多い。また、通常技→通常技とつながる連続技も多いので、接近戦などで技がつながらなくて困るということはあまりないだろう。

これらのなかでおすすめなのは、まずはジャンプ大斬り→しゃがみ大斬りの2段だ。ほかのキャラでも多く見られる連続技だが、簡単で威力が大きい。

地上戦で役に立つものでは、リーチのある〝しゃがみ大斬り→小跳尾獅子(小風裂扇)〟がある。長い長いしゃがみ大斬りで突きつつ牽制し、もし当たったら素早く跳尾獅子のコマンドを入力するのだ。

しゃがみ大斬りのスキをなくしたいのであれば、しゃがみ大斬りを出すと同時に風裂扇のコマンドを入力して技の戻りを消そう。一応これで風裂扇が出るのでしゃがみ大斬りのスキはなくなるぞ。

接近戦、乱戦時に重宝するものとしては、小足払い→中足払いと、小足払い→しゃがみ小斬りの通常技→通常技の連続技だ。

この小技を使った連続技で接近戦の守りを固め、リーチの長いしゃがみ大斬りで突いていくのだ。

連続技リスト

- 小足払い→中足払い
- 小足払い→しゃがみ小斬り
- しゃがみ大斬り→小風裂扇
- しゃがみ大斬り→小跳尾獅子
- ジャンプ大斬り→しゃがみ大斬り



狂死郎は小技の連打が速い。これをレゾキに使えるとは…。

	小P	中P	大P	小K	中K	大K
近立ち	×	○	1○2×	×	○	○
遠立ち	×	○	×	×	×	×
近しゃがみ	×	○	○	×	○	○
遠しゃがみ	×	○	○	×	○	○

王虎

王虎は主に斬り技関係と、足払い系にキャンセルをかけられるものが多い、とはいえ、王虎は地上で出す飛び道具を持っていないので、足払い系をキャンセルしても、他の飛び道具を持っているキャラほど相手を牽制できるわけではない。

ただし、中間〜近距離の間合いになると、足払いをキャンセルして出す気功大撲殺が意外と有効になってくる。この必殺技は出るまでが早く、横方向へのリーチもあるので、相手からしてみれば当たるのか当たらないのかわからないというイヤさがでてくるのだ。

このとき使う気功大撲殺は主に小。たまに中などもまぜると、柱の回転数が違うので相手を惑わすことができる。

ここぞというときに決める連続技は、ジャンプ大斬り→大気功旋風撃がいい。気功旋風撃は中でも構わない。

相手キャラの技のスキに入れる連続技としては、近距離大斬り(立ち、しゃがみのどちらでもOK)→気功旋風撃が一番手堅い。前作にもそっくりそのままのレゾキがあったが、これを決めないと王虎ではないという気すらする。気功大撲殺でもOKだ。



牽制、レゾキといろいろ役に立つ気功大撲殺。

連続技リスト

- ジャンプ大斬り→大気功旋風撃
- 近大斬り→気功旋風撃(中or大)
- 近大斬り→気功大撲殺

	小P	中P	大P	小K	中K	大K
近立ち	×	○	1○2×	×	×	×
遠立ち	×	○	×	×	×	×
近しゃがみ	×	○	1○2×	×	○	○
遠しゃがみ	×	○	×	×	○	○

アースクエイク

アースクエイクに〝キャンセル〟という言葉はあまり似合わないというイメージがあるが、一応小斬り関連のものにキャンセルをかけてファットチェーンソーを出したり、ジャンプ大蹴りを当ててからファントバウンドを出したりという芸当のものなら前作からあった。

しかし今回はより実用的なキャンセル技があるのだ。

近距離での中斬りか中蹴りを出したらすぐファットブレスのコマンドを入力する。このとき、先の中斬りか中蹴りが相手にヒットしていれば、続いてファットブレスが出て連続技となるのだ。このキャンセル→連続技は、キャンセルそのものの難度が低めなのはいいのだが、数少ない欠点として、状況的に立ち中斬り、立ち中蹴りなどが当たるようなことがあまりない、というものがある。乱戦になったときに、とっさにこの連続技を入れられるようになればしめたものだ。


対空技として活躍中のこの技を連続技に使うと格好いい。

キャンセルを必要としないレゾキでは、ジャンプ大蹴り(ケツ)→しゃがみ大斬りの4段がある。まともに決まれば相手を気絶させることもあるのだ。

連続技リスト

ジャンプ大蹴り→しゃがみ大斬り
立ち中蹴り→ファットブレス
立ち中斬り→ファットブレス

	小P	中P	大P	小K	中K	大K
近立ち	○	○	○	×	○	×
遠立ち	○	×	×	×	○	×
近しゃがみ	○	○	×	×	×	×
遠しゃがみ	○	×	×	×	×	×

不知火幻庵

なんと、幻庵の通常技でキャンセルをかけられるのは大斬りのみである。もちろん遠距離用の長いリーチを誇る立ち大斬りを除いた3種の大斬りだけだ。

このうち、しゃがみ大斬りは近距離用と遠距離用が同じ技なので、実際は近距離立ち大斬りとしゃがみ大斬りの2種ということになる。


大斬り→肉転突き。前作から引き続き決まる連続技だ。

連続技リスト

ジャンプ大斬り→大足払い
立ち大斬り→大肉転突き
しゃがみ大斬り→大爪つまみ

この2つの大斬りを使った連続技は、1つが〝立ち大斬り→大肉転突き〟で、もう1つが〝しゃがみ大斬り→大爪つまみ〟だ。

本当は肉転突きにつなげる場合も、爪つまみにつなげる場合も、立ち、しゃがみのどちらの大斬りを使ってもOKなのだが、威力的にしゃがみ大斬りから入れたほうがわずかに高いようなのであえて今回はこうした。ちなみに、肉転突きへは立ちからのほうが必殺技コマンドを入力しやすいだろうということで、こうなっている。

キャンセルに関係のない連続技では、ジャンプ大斬り→大足払い（スライディング）がある。ほかにもジャンプ大斬り→小足払い→立ち小斬りなどがあるが、前者のほうをおすすめする。

	小P	中P	大P	小K	中K	大K
近立ち	×	×	○	×	×	×
遠立ち	×	×	×	×	×	×
近しゃがみ	×	×	1× 2○	×	×	×
遠しゃがみ	×	×	1× 2○	×	×	×

ガルフォード

ガルフォードは、実に多くのキャンセル可能通常技を持っている。が、地上での斬り合いでメイン武器になる遠距離用立ち中斬りにキャンセルをかけられなくなっているので、実際に使ってみるとキャンセルできる技が極端に少なくなっているような印象を受ける。

そんなガルフォードの連続技は、ジャンプ大斬り→しゃがみ大斬りが強力かつお手軽でグッドだ。ジャンプ大斬りのあとは、立ち中斬りでももちろん入るぞ。

相手キャラの技のスキなどに入れる連続技では、近距離用立ち大斬り→ラッシュドッグが決まる。が、これは2打目のラッシュドッグが全然減らないので、もう1回ジャンプ大斬り→しゃがみ大斬りをやったほうがいい。ヒット時パピィが貫通してしまうため、実はあまり気持ちよくないという欠点もある。


ジャンプ大斬りを相手の脳天あたりに当てれば連続技に。

他には〝モズコマンドキャンセル〟で入る連続技もある。これは、通常技が当たったあと、すぐ小モズ（小ストライク～）コマンドを入力して技の戻りを無理やりキャンセルし、次に出したい技のボタンを押す（半蔵に続く）

連続技リスト

ジャンプ大斬り→立ち中斬り
〃　→しゃがみ大斬り
近立ち大斬り→ラッシュドッグ
近立ち中斬り→しゃがみ大斬り
近立ち大斬り→遠立ち中斬り

	小P	中P	大P	小K	中K	大K
近立ち	○	○	○	○	○	○
遠立ち	○	×	×	○	○	×
近しゃがみ	○	○	○	○	○	×
遠しゃがみ	○	○	○	○	○	○

服部半蔵

（～ガルフォードからの続き）と、そのあとから押したボタンの技が出る、という特殊な半ガルのみに許されたキャンセル技。

例えば、近距離立ち中斬りが当たった瞬間に小モズ（ストライク～）コマンドを入れ、続けざまにしゃがみ大斬りを出そうとボタンを連打していた場合、立ち中斬り→しゃがみ大斬りとなるわけだ。

普通なら絶対に入るわけがない地上での通常→通常の連続技も、このモズキャンセルで可能になるのだ。

ただ、実際には通常技が当たった瞬間からコマンド入力を始めたのでは遅く、最初の通常技を〝出すと同時に〟小モズコマンドを入力し、すぐに次のボタン（主に斬り技）を連打しなければならない。もう指がコンパネの上でケイレンしている状態だ。

このモズキャンセルは慣れるまでに時間がかかるが、強力かつ格好いいので修得しておきたいテクニックだ。

なお、爆炎龍（ガルはラッシュドッグ）を使った連続技以外、つまり通常技による連続技は、お互い同じものを決められるぞ。表に載っているやつはすべてためしてみよう。

連続技リスト

（離れて）小爆炎龍→うつせみ天舞
ジャンプ大斬り→しゃがみ大斬り
ジャンプ大斬り→近立ち中斬り→しゃがみ大斬り


画面の端と端に離れているときに、小爆→天舞がレゾキに。

	小P	中P	大P	小K	中K	大K
近立ち	○	○	○	○	○	○
遠立ち	○	×	×	○	○	×
近しゃがみ	○	○	○	○	○	×
遠しゃがみ	○	○	○	○	○	○

牙神幻十郎


キャンセル以外にも、普段から役立ってくれる中蹴り。

幻十郎はなぜか斬り技関連にキャンセルのかかるものが多い。なかでも中蹴りはリーチもあり、かなり使いやすい技なので、キャンセル技なども修得しておくとより心強いだろう。

さて、跳び込みがうまくいったときに決める連続技としては、何がいいのだろうか。

まず代表的なところで〝ジャンプ大斬り→三連殺〟がある。三連殺の1打目は中で出すといい（大だと裏へ回ってしまい、小だと後が続かないことが多い）。そして2打目も中、3打目を大で出そう。

同じように、ジャンプ大斬り→近距離立ち中蹴り→三連殺が入るが、これは三連殺が途中までしか入らないことがほとんどなので、三連殺の1打目からいきなり大で出して裏回りを狙ったほうがいいだろう。

連続技リスト

ジャンプ大斬り→三連殺
ジャンプ大斬り→近大斬り
小足払い→しゃがみ中斬り→三連殺
ジャンプ大斬り→立ち中蹴り→三連殺

三連殺関連のものでは、小足払い→しゃがみ中斬り→三連殺が接近戦で有効だ。小足払いを除いてしゃがみ中斬りから狙ったほうが決めやすい。突進系の技をガードしたあとや、技のスキに入れていこう。

最後に、ジャンプ大斬り→近距離大斬りだが、これは決まりにくいので三連殺がいい。

	小P	中P	大P	小K	中K	大K
近立ち	×	○	○	×	○	○
遠立ち	×	○	×	×	○	×
近しゃがみ	×	○	○	×	○	○
遠しゃがみ	×	×	×	×	○	○

チャムチャム


大足払いのスライディングは普段から世話になる技だ。

チャムチャムはキャンセルをかけられる通常技が中斬りと中蹴り、それに遠距離立ち大蹴りしかない。これはかなりさびしいが、これらの技にキャンセルをかけて続けて必殺技を出しても、連続技になるものが何もないというのがさらに悲しい。

一応、立ち中斬り→小とびひっかきでちょうど相手キャラをめくることができる。しゃがみ中斬り→小とびひっかきでは正面ガードだ。これはたま〜に使うと有効なキャンセル技だが、体の大きい相手などにはあまり有効ではない。

キャンセルを必要としない連続技では、最後に大足払い（スライディング）につなぐものがいろいろある。

跳び込みが決まったときには、ジャンプ大斬り→大足払いが一番のおすすめ。ジャンプ中蹴りからもつながるが、これは打点をかなり低くしないといけないぞ。

接近戦、乱戦時には、小足払いを適当に連打している状態から大足払いが連続技になる。中足払いからでも可能だ。しかし、連続技の入りにくいキャラ（覇王丸や幻十郎、ズィーガーなど）には決まらないので注意だ。

連続技リスト

ジャンプ大斬り→大足払い
ジャンプ中蹴り→大足払い
小足払い×２→大足払い
中足払い→大足払い

	小P	中P	大P	小K	中K	大K
近立ち	×	○	×	×	○	×
遠立ち	×	○	×	×	○	○
近しゃがみ	×	○	×	×	○	×
遠しゃがみ	×	○	×	×	○	×

花諷院和狆

全キャラ中、もっともキャンセルのかかる技が多い和狆。キャンセルのかからないたった2つの技（中足払い、大足払い）は、もともと普段からあまり使わない技なので、実際には「使う技すべてに」キャンセルがかかるといってもいい過ぎではない。

しかし、これだけたくさんキャンセルのかかる通常技があっても、それにつなげる必殺技が縛鎖杖撃しかないというのがいささかさみしい。

そのかわりといってはなんだが、連続技そのものは意外に強力。代表的なもので〝ジャンプ大斬り→立ち中蹴り→縛鎖杖撃〟というものがある。和狆のジャンプ大斬りは普段、めくりに使うのだが、正面から入れる場合は早めに出さないと次の中蹴りにつながらないぞ。そして立ち中蹴りは2段目をキャンセル。縛鎖杖撃は小で出すのがいい。

地上でのものでは、ほかに、接近戦で威力を発揮する〝立ち大斬り（遠・近どちらでもOK）→縛鎖杖撃〟がある。

お手軽なところでは、ジャンプ大斬り→しゃがみ中斬りの2段がおすすめだ。相手が転ぶので次の行動の主導権を握れるぞ。


ジャンプ大斬りのあとは、しゃがみ中斬りがいい。

	小P	中P	大P	小K	中K	大K
近立ち	○	○	○	○	○	○
遠立ち	○	○	○	○	○	○
近しゃがみ	○	○	○	○	○	×
遠しゃがみ	○	○	○	○	○	×

連続技リスト

ジャンプ大斬り→立ち中蹴り→縛鎖杖撃
立ち大斬り→縛鎖杖撃

ナインハルト・ズィーガー

ズィーガーは、実はあまりキャンセルのかかる技がない。

しかし通常技のスキが少ないこと（特に蹴り系）と、必殺技のリーチの長さなどから、連続技として見ればそれは多くの組み合わせが存在する。

連続技といえばズィーガー、というくらいだ。また、これらのどれもが高い攻撃力を誇っているので、相手からしてみればズィーガーの攻撃は一発もくらいたくないところだろう。

さて、それでは数多いズィーガーの連続技の中で、役に立つものを紹介だ。

まずはジャンプ大斬り→大足払い。基本的な連続技だが効果は高い。次にジャンプ大斬り→近距離立ち中斬り→スラ3段（ティーガー・コップからの3段技）。入るキャラが限られているが、決まったときの威力は目を見張る。


連続技に、このファイヤー・ストゥームを入れるとナイス。

面白いところでは。近距離立ち大蹴り→スラ3段や、近距離立ち大蹴り→ヴォルフ・ヴァンゲンなどがある。どちらも近距離立ち大蹴りの2打目をキャンセルして入るぞ。

簡単で、しかも乱戦時に役立つものでは、小足払い→大足払いや中足払い→大足払いがある。意外と有効なのだ。

	小P	中P	大P	小K	中K	大K
近立ち	×	○	×	×	×	○
遠立ち	×	○	×	○	○	×
近しゃがみ	×	×	○	×	○	×
遠しゃがみ	×	×	×	×	○	×

連続技リスト

ジャンプ大斬り→近立ち中斬り→スラ３段
ジャンプ大斬り→ヴォルフ・ヴァンゲン
近立ち大蹴り→スラ３段
ジャンプ大斬り→大足払い

跳ばれたら、落として見せよう昇り斬り!! 真侍魂対空技講座

あなたに跳ばれた日…

とにかく、闘うのであれば知っておきたい対空兵器。それをあなたに教えよう。

担当：悪人MAN

初めに言っておくが、対空兵器で強いのはやはり昇り斬り、もしくは逃げ斬りが強力。だが、使用する技がそれぞれ違い、中には地上のほうが強烈な者もいるので、キャラ別で見ていくことにしよう。

覇王丸

彼は、けっこう対空兵器を持っているというよりは、空中戦が若干強いと言ったほうが適切だ。

それは、昇り小キックや、ジャンプ中斬りがかなりイケるからで、これらがかなり強いためだ。

地上で強い対空になる技は、立ち大キックがかなり使え、近距離しゃがみ大斬りでもいいのだ。

期待していた弧月斬はどうかと思えば、出かかりがけっこう弱く、ひきつけて出したのではダメ。使うのならば早めに技を出して、攻撃判定を置いておくようにするのがベスト。少々先読み風である。

橘 右京

対空兵器は少々前回よりも弱くなったように見えるが、けっこう安心して使えるぞ。

ジャンプ斬りは昇りで使うよりも、垂直ジャンプで出したほうがいい。技はもちろん中斬りでいき、攻撃の返し具合もなかなかである。

他の技については、しゃがみ大キック、立ち大斬りがいい感じなので使っていこう。



いい感じ、少し早めにね。

服部半蔵 ガルフォード

この二人に関しては、すべて同じ対空技を使うので覚えておこう。

以前最高に強かったジャンプ中斬りは、真になってもメインで使っていける。しかし、今回は昇りで中斬りを出すよりも、垂直、もしくは逃げで使ったほうがだんぜんいいぞ。

地上の物では遠距離立ち大キック（ソバット）の、足の親指が当たる感じで使うと強く、近距離の立ち大キックはまったくダメである。

面白い対空として、遠距離の立ち大斬りが使えるのだが、タイミングが難しく刀が2回転するそこを合わせるのだ。

1回転目は弱く、ほとんどつぶされるので要注意。



2回転目のここ。けっこう強い。

ナコルル

空中での対空は垂直ジャンプ大斬りが強い。横に判定の広いことが強さの理由だろう。

また、地上では近距離の立ち大斬りが信頼できる。が、使う時にはできるだけ相手をひきつけて、一段目を当てるようにすること。そうしないと少し信頼度が落ちるぞ。

どうしても落とせない時は、しゃがみ大斬りを出すといい。コロコロと前に前進するため、相手の尻に当てたり、相打ちOKで使うことが可能だ。

必殺技のアンヌムツべ対空技は少々決めにくい。敵をできるだけひきつけて、小で出す以外はつらいだろう。どちらかと言えばレラのほうが上向きにと飛ぶ分強い。



中斬りで安定か…!!

柳生十兵衛

相変わらずジャンプ中斬り、（ジャンプは昇り逃げ何でも可）が強いのだが、昇り大斬りから少々リーチが奪われて、かなり使いづらくなった。

ほかには遠距離の立ち大キックが使えるのだが、出るのが遅いため、相手のジャンプを見てからではちょっと難しいだろう。

心眼刀は刀系しか取ることができないので、カッコイイがかなりキツイぞ。

シャルロット

彼女に関して言えば、地上対空兵器がほとんど使えなくなっているので、ジャンプ中or大斬りに頼るしかない。その代わり、昇りでも垂直でも逃げでも使えるのはうれしい。相手のジャンプに合わせるのがミソ。



これが使えないのは痛い。

千両狂死郎

強い！強すぎる対空兵器がありすぎる。実際ほかのキャラに分けてほしいぐらいである。

技は、回転曲舞に跳尾獅子。回転曲舞は相手を引きつけて、跳尾獅子はタメで敵をよけてから使用するのが効果的だ。

ちなみに、垂直ジャンプ大斬りも強いので知っておくといいぞ。

王虎

今回は気功大撲殺を中心で使うのがいい。威力も超デカで、判定も強い。とにかく言うことなしだ。

また、それほど強くはないが、怒髪柱撃がいい。実は石柱部分ですべてが攻撃判定なので、屈辱技にはもってこい。くらうとかなりくやしい。



バカっぽくてすばらしい。

ジャンプ攻撃では、中斬りが強い。ボタンを押してから攻撃判定の出ている時間が長く、石柱を当てるようにすればけっこう頼れる。

不知火幻庵

今回は、前回よりも近距離の立ち大斬りが使いやすくなり、対空としてかなり優れている。それは、やはり大斬りだけあって強力なのが一つの理由。もう一つは前よりもスピードがUPしたことがポイントになる。ジャンプを見てからでも十分間に合うぞ。
空中対空も強く、ジャンプ中斬り、大斬りはほとんど前回と変化なし。ジャンプが速いので、けっこう相手に合わせやすい。

アースクェイク

ハッキリ言って対空はかなり少ない。だが、垂直ジャンプ中斬りは出るのも早ければ、攻撃判定もデカイのでかなりの使い手がある。ジャンジャン使っていきたい対空兵器だ。それがだめならば、威力面ではけっこう低い昇り小キックが強いぞ。
ファットブレスの対空度は、思ったよりも高い。先読みではなく、見てからでも間に合うのがウレシイ。使うときは中か大で出すこと。小だと炎の出ている時間が短くて当たりにくいのだ。

ナインハルト・ズィーガー

ズィーガーは、基本の中にかなりいい技がある。しゃがみ中斬りが強く、敵の近くからの跳び込みはひとまずガンガン落とせるぞ。
また中間距離では、垂直ジャンプ小斬りが強く、ひとまずはこれがメインの対空技として使われそうだ。


ズィーガーのジャンプ小斬り、というよりは小パンチだ。

花諷院和狆

とりあえずしゃがみ大斬りが強く効果は大。出が遅いので、置いとく感じで使おう。それに対して、中間距離ならば垂直ジャンプ小斬りがいい。リーチの長さはかなりのものだ。
こいつは心乱呪符がかなり強く、最も恐ろしい対空になるだろう。使い方も、少々置いとく感じで出せば楽勝だぞ。


これの後はもう…ってな感じになる。

牙神幻十郎

ほとんど覇王丸と同じで、立ち大キック、昇り小キック、桐覇　光翼刀が使える。光翼刀は、ひきつけて出さず、端をかすらせるような感じで置いておこう。
遠距離立ち小パンチも対空になるのだが、威力がないので相打ちでこられるとマズイ。参考までに一つ覚えておこう。


覇王丸と同じように…。

チャムチャム

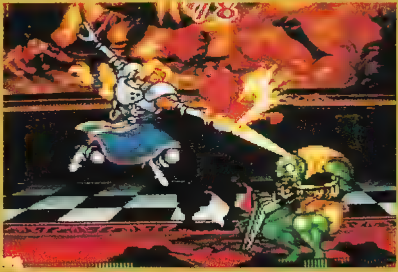
少々先読みになるが、ブーメラン投げ・上がタイミングを覚えれば強い。とびひっかきもよく、相手のジャンプに合わせると効果的である。
チャムチャム黄金対空として、遠距離立ち大キックが強い。アースクェイクのケツにも勝てるのはかなりのものだろう。

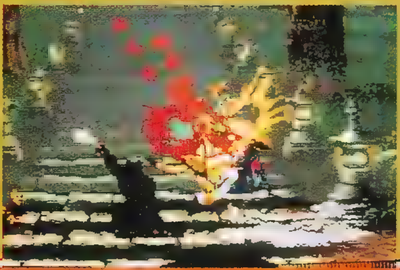

すげえ強い(遠)立ち大キック。

以上が対空兵器だが、数多い技の中から使える技と面白い技を選んでみた。ぜひ一度は試してみよう。

覚えて得する返しにくい技
[illegible]がつぶされる日…


弧月斬もつぶしてしまうアースクェイクの尻。


やはり出てきたシャルロット、ジャンプ中斬りは強烈!!


とびひっかきはいやらしい。


十兵衛のジャンプ中斬り、大斬りじゃなくてよかった。



同じく王虎のドシフンも強い。

もう一許せない!(バカ?)

曲事まとわぬために!

いきなり対戦台について、技の性質が変わっていることに気づいていない。てなことがないように、復習も含め、各キャラの最新情報をお届けしよう!

担当：アディオスToshi

大斬りにすべてを… 覇王丸

覇王丸については改めて述べる必要はあまりなく、細かい変更点も比較的少ない。

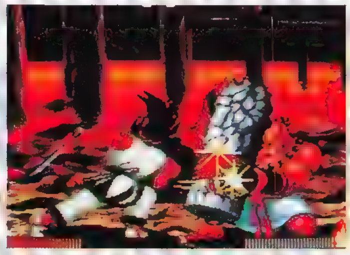
新技の酒瓶攻撃について言うと、武器を破壊された時には使ったほうがいいという程度。そして連続技にも一応使える。だがこの技の欠点は、相手が非常に怒りやすい。

烈震斬は使い方によって、結構強力なものになりそうだ。相手にめり込まないように距離に気を使って出し、相手の反応が遅れてるようなら、次に弧月斬を出すと当たってくれることが多い。リーチがあって早い通常技を持っているキャラにはあまり使わないほうがいいが、リーチがなく大攻撃しか狙えないキャラには、どんどんガードさせていこう。

弧月斬についてもすこし触れておくと、横方向への判定が強くなったが、対空度は前作とさして変わらないようだ。


こんな感じで烈震斬をガードさせ…。


大技で返そうとする相手には、判定が大きくなったこれが入る。


怒ゲージを溜まらせやすいが、実は飛び道具を跳ね返せるのだ。

さらに極悪化? 橘右京

相変わらず2択・3択攻撃が強力。しかし、〝真〟から起き上がりの投げの感覚が変わり、小足払い連打に対し、投げ間合いの広いキャラは投げ返せる。故に、多少やりにくくなった。

しかしその程度の不利点はものともせず、新技の踏み込み斬りがかなり使える。単発で使っても、あのスピードで見切りにくいし、ガードされても反撃を受けづらいのがいい。

さらには、相手の起き上がりにスカるかスカらないかのタイミングで出し、ガードされたら小足払いをキャンセルしてまた出すか、ツバメ返し。スカったら投げてもいいし、小足払い連打でもいい。まさに何択もの攻撃が可能だ。

もちろん踏み込み斬りは当てる場合もあるわけで、そこからも同じような攻撃を仕掛けていこう。


相手の起き上がりに、スカるかどうかのタイミングで置き…。


そこからまた小足払いを連打するか…。


昇りツバメか…。踏み込み斬りを当てる場合も…ややこしい。

またまた出直せ! 柳生十兵衛

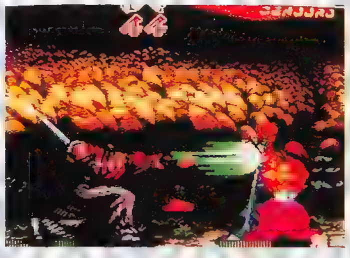
増えた必殺技は1つだけだが、従来の必殺技に細かい変更点が見られる十兵衛。

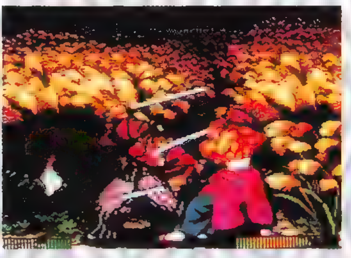
新技の柳生心眼力は、それはそれで威力を発揮するとして、やはり二ツ角羅刀。この技を重要視してこそ、真の柳生十兵衛だ。

小・中・大で距離を計算して投げたり、しゃがみ大斬りといった選択肢が考えられる。この距離を測る際、立ち大斬りの先端を当てキャンセルするなど、各自の距離計算法を考えるといいだろう。また選択肢の一つに、ジャンプ攻撃を加えていくのも一つの手だ。

ジャンプ攻撃は中斬りが強くなったので、多用していくといい。逆に中キックが弱くなり、ほとんどめくれなくなってしまったのだ。

中キックもそうだが、全体的に足技が使いづらくなったようで、特に小足払いの連打が効かないのは痛い。


立ち大斬りの先端をカスめて、キャンセル小二ツ角羅刀。


すると相手の目の前で止まる。いろんな状況が考えられるぞ。


ジャンプ中斬りが以前にも増して強力になった。

[illegible]ママハハ ナコルル

声の可愛さとセリフの内容が、全国数千万のゲーマーの心を熱くさせ続けるこのキャラに、好感が持てて仕方ない。

と、そんなことは置いといて、このキャラの新技はカムイリムセ。飛び道具が跳ね返せるといってもタイミングが難しいしリーチがないので、あまり使う機会はなさそうだ。


カムイリムセは飛び道具を跳ね返せる。でもムズイ。


足技が秘かに強力に。キャンセルしてアンヌムツベを出そう。

従来の必殺技も含め、攻撃力は上がったようだが、その分隙も大きくなった。

著しいのがアンヌムツベ。さらにヤトロポックの着地後の隙は、ナコルルの基本戦法に大きく影響するだろう。ママハハに捕まったら、カムイムツベでめくりを狙っていくのが一番の選択だ。アンヌムツベも連続技にはなりやすくなったので、ダッシュ中キックなどからキャンセルしていくといいぞ。

全体的に斬り技のリーチは多少短くなって、足技が充実している。斜めジャンプ大キックがめくりやすいし、垂直ジャンプ大キックは出っ放しだ。

地上戦では斬り技だけに頼らず、足技をうまく絡めての闘いこそがナコルルには要求されるだろう。最後に、ママハハが相手に届かないうちに攻撃を受けると、前のように相打ちOKにはならないぞ。

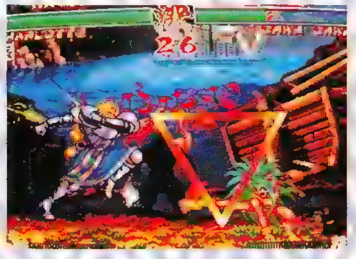
個人的には同キャラ対戦などで、ママハハに乗って睨み合うのを不毛と感じていたが、"真"では少なくなるかも…。

ま[illegible]だよ～ シャルロット

飛び道具を覚えるという、前作からの変化がなかなか大きいシャルロット。

さらにこの飛び道具、トライスラッシュはかなり使えて、使用頻度が高くなるだろう。特に小で出せば隙が少ない上に、グラフィックは残るが攻撃判定はなく、幻惑性が高い。至近距離で放ち、ダッシュしていくと有効だ。無論そこからは相手にいろんな選択肢を突きつけていこう。前に出てくるような相手には小スラッシュだけでなく、大を時折混ぜていくといい。


相手の近くで小スラッシュ。攻撃判定はほとんどない。


すぐに追いかけていくと有効。いろんな選択肢がある。


小のスプラッシュファントは、移動中足元が無敵。

旧技のS・ファーント(スプラッシュ)も隠れた変化があるぞ。何と小で出すと、移動中に足元が無敵になる。これはアンヌムツベに対して有効だ。ガード後の反撃も受けづらくなったしね。

ちなみに十兵衛の水月刀も抜けられるが、やはり抜けれるのは移動中。見てから抜けるというのは厳しいぞ。

変わんないッス！ 千両狂死郎

狂死郎は開発バージョンから、発売バージョンへの変化がほとんど見られない。復習の意味で、前号までの内容をまとめていこう。

前作に比べると、対空としての性能が下がった血煙曲輪は、相変わらずめくりとしては使える。さらに何回も削れるようになった。

対して回天曲舞は横方向への攻撃判定がでかくなり、連続技に組み込めるし、対空としても使いやすくなったと言える。

火炎曲舞と風裂扇はほとんど変わらず、跳尾獅子は多少攻撃判定の出てる時間が長くなったようだ。

全体的に必殺技が使いやすくなったのはいいが戦い方は全キャラで一番変化がないと思う。

前作で狂死郎キラーだったプレイヤーに対して変化なしで立ち撃ちするのは酷か？


跳尾獅子は出てる時間が長くなったのだ。


血煙曲輪が対空として弱くなった感がある。


連続技に組み込めるようになったのはうれしい。回天曲舞。

ボイ[illegible]が超イカス！ 王虎

斬肉大包丁に代わり、石柱を武器として戦うようになった王虎。新技の気功大撲殺は、実は使えるぞ。近距離での相手の大斬りをガード後に、わずかにのけぞるその瞬間に入れることが可能なのだ。つまりそれほど出るのが早い。

問題は回転中の隙だが、小で出せば反撃は受けにくい。逆に中・大はそれほど使う必要はないだろう。

真気功爆転法は柱との距離が開くため、前作のような戦法は使えないが、着地際に小足払いか投げとの2択にもっていくことはやはり有効だ。また、柱が相手と画面端の間に入ってしまうと、通常まず取ることはできない。方法としては、めくりケツで背後に着地していくしかなさそうだ。気功旋風撃も実は若干弱体化してるようで、引きつけずに早めに出していくほうが賢明だ。


相手のわずかな隙に気功大撲殺。出るのが早い。

通常技はもちろん大幅に変化している。全体的に斬り技の技の隙が大きいから、足技も多めに使って相手を押さえ込んでいこう。

中でも立ちケツが出るのが早く、リーチも見た目よりあるので多用していくといい。立ち中斬りも使いやすく、立ち大斬りは先端を当てる感じで使っていくとベスト。

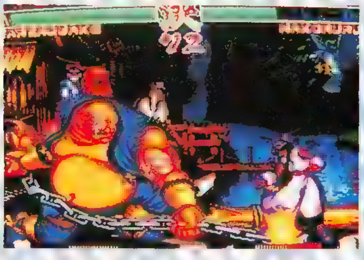

バカにしてるようだが、実は使えるケツ。

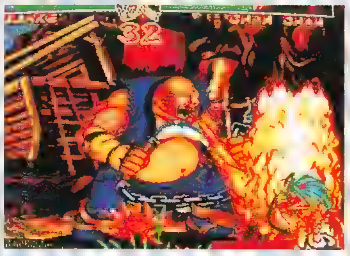
立ち大斬りの先端を当てる間合いの基準として、ズームアウトした瞬間がちょうどいいようだ。

さす[illegible]だぜ！ アースクウェイク

投げられるようになってしまい、必殺技の隙が大きくなったのは痛いが、その分通常技の隙が少なくなり、使い勝手が良くなっているようだ。中でも、しゃがんだ際の斬り技がすべて使える。小斬りはもちろん、中斬り(ランドウ)はリーチもある。威力だけを見れば、しゃがみ大斬りが当然強力。だがジャンプ大キックとファットバウンドがモーションで見切られてしまうのはマイナスだ。

新技のファットブレスはか


フンドウは使える通常技だ。なかなか渋い。

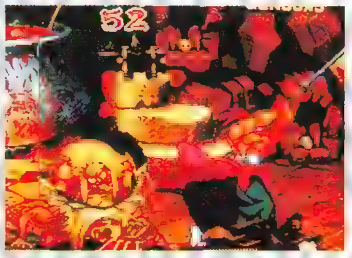

ファットプレスは、画面端での削りが凄まじい。


ケツ投げは、なぜか投げ返しにくいのだ。

なりの先読みで対空に使うか、もう一つは削りだ。画面中央でもそこそこだが、画面端に追い詰めた時が凄まじいぞ。
投げに関しては間合いが広いせいか、ケツ投げが今でも有効なのだ。
余談だが、アースクェイクを投げる時背負って投げるような投げがあるキャラは、別の形の投げが用意されてるぞ。

[illegible]不要だケ 不知火幻庵

幻庵についた2つの新技は、別に闘い方に大きく影響するものはないと言える。
幻庵脱皮はその技の性質上、単発でしか使えないが、ガードしにくい幻十郎の三連殺から脱出できるという利点がある。また、爪引っかきもリーチがあるというだけで、対戦では気絶中に連続技を入れるということは、まずできないだろう。もし相手がレバーガチャで回避しないようなら肉転突きではなく、立ち大斬りを入れたほうがいい。
なぜなら肉転突きはかなりパワーダウンしており、ヒットした際のダメージはもちろん、削りも微々たるものとなってしまった。さらに隙も少しでかくなったようで、幻庵使いには痛い変更点だ。
とここで前号での訂正。ジャンプ大斬りが前作の垂直ジャンプ大斬りに変化したと書いたが、中斬りの間違いです。


幻十郎の三連殺には、すぐに脱皮。


爪引っかきで何も動かない相手には、肉転より立ち大斬りだ。


肉転突きの威力は弱い。削りもクソってる。

アリガトウ！ ガルフォード

やはりガルフォードも確実にパワーアップしたと言えるだろう。
それを一番実感できるのが、硬直の短くなったラッシュドッグ。立ち中斬りにキャンセルがかからなくなったので、中足払いにキャンセルをかけて押していくといいだろう。たまぁ～にレプリカドッグを混ぜていくといいかも。
レプリカドッグを使う際、下ガードできないことを利用していくべきだ。そこで究極の戦法を御紹介。
画面端で中足払いを当て、それをキャンセルし、相手の起き上がりにレプリカを重ねるようにする。そしてすかさずしゃがみ大斬り。こうすれば必ずレプリカかしゃがみ大斬りをくらう状況ができるぞ。
タイミングはさほど難しくないと思うが、この状況に持っていくのが難しい。でも狙う価値は充分にあるぞ。


そしてしゃがみ大斬り。もちろん中足払いは入らなければ…。


キャンセルラッシュドッグで押していけるぞ。

[illegible] 服部半蔵

半蔵は間違いなく、パワーアップしたキャラの1人だ。うつせみ地斬が追加され、今までの必殺技はさらに使いやすくなったと言えるだろう。
新戦法としては爆炎龍を追い駆けたり、追い越していったりモズ落としやしゃがみ大斬りで2択をせまる。ちなみにモズキャンセルが、何にでもかかることも覚えておこう。
ガルフォードもそうだが、立ち中斬りにキャンセルがかからなくなってしまった。これも結構重要なことだ。
ところで半蔵を使うなら、ダッシュモズは狙うと思うが、〝真〟では前転になりやすいと思う。そういった場合、ダッシュからあらためてコマンドを入れるのではなく、ダッシュ中に→←と入れるといい。
モズ落としはすこし威力が上がったようだし、投げ自体のシステムが変わったせいか、よく吸うようになってるぞ。


爆炎龍を込しての戦法が基本となるだろう。


立ち中斬りにキャンセルがかからなくなったのはやはり痛い。


ダッシュモズは、前転にならぬよう気をつけよう。

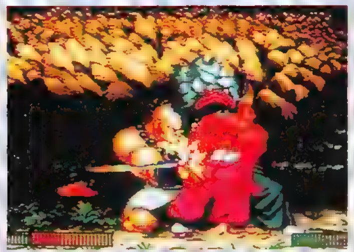
なんてこったの?三連殺 牙神幻十郎

幻十郎と言えば三連殺。開発段階では、スピードはあったもののすぐにガードされるし、仮に入ったとしても威力が低い。この段階でも大で出せば裏に向かって、相手のガード方向を惑わすこが可能であった。

ところが発売バージョンでは、距離によって1発目からめくりになるようになったの

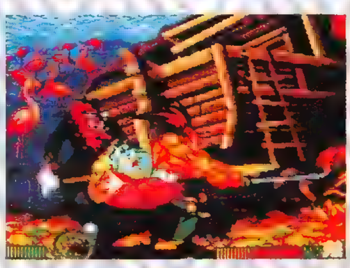


三連殺は大で出しても、相手が画面端ならめくれないぞ。



中でも距離が合えばめくれるのだ。

だ。つまり相手は真正面から突っ込んでくる大三連殺に対して、めくりガードしなければならない。もちろん普通ガードもしなければならない距



小の1発目は絶対にめくれないよ。

離もあるわけで、基本的には大は相手が画面端にいない限りめくれ、中でも相手の裏に回り込める距離ならOKだ。小はまずめくれないので、至近距離で2択をせまれるぞ。

写真は多少見にくいかもしれないが、三連殺をガードしているキャラのガード方向を注意して見てくれ。

うん、わかった? チャムチャム

発売バージョンのチャムチャムは、実にいい変更点を受けた必殺技が一つある。その必殺技とはパクパク・ガブルで、出るのが、早くなったのだ。相手の跳び込みを早めに



出るのが早くなり、かなり削れる必殺技、パクパク・ガブル。



かなり使えるスライディング。距離に気をつけよう。

制するのはもちろん、よく削れる技なので、使用頻度が高くなるだろう。パクパクシリーズは出るのは早いが、硬直は長い。ブーメランはその逆だが、主に上方向に出るほうを使い、ガブルと状況によって使い分けていくといい。

さらに重要な必殺技の跳び引っかきも早めの対空、ブーメラン（上）やガブルよりも、こちらで対応できるのが一番いいだろう。

地上での跳び引っかきを狙う場合は、やはりめくりを考えていくべきで、大・中・小での飛距離を覚えておく必要がある。また、正面でガードされたら、すぐにしゃがみガードするといいぞ。相手の反応が遅れると、結構うまいタイミングで〝受け返し動作〟が出ることが多いからね。但し、これは地上で反撃された時に限り、空中で反撃されたなら、これは仕方がない。

通常技では、スライディングと立ち（しゃがみ）大斬りが使えるので、どの技が使えるかわからない人は、まずはこの3つの使いかを覚えよう。

新キャラということもあって、プレイヤーも戦法は完全に確立していないと思うが、以上のことを考えてプレイせよ。

だてに年はくってない! 花諷院和狆

体の小ささ故に、相手の攻撃（特に跳び込み）に当たりにくく、相手にとっては嫌なキャラであろう和狆。

基本必殺技である炎の式神



相手の起き上がりにめくり大斬りと…。

は、雷の式神より硬直がながい。この2つの飛び道具は相手の体の大きさによって使い分け、背の低いキャラには雷の式神を使わないほうがいい。

炎の式神は遠距離以外は、しゃがみ小斬りにキャンセルをかけることが望ましい。

通常技ではしゃがみ中斬りがダウン技。リーチもあるので多用しよう。

一度転ばずことができたら、



螺旋脚を使い分けていこう。コマンドは確実に。

まず一番最初にめくることを考えよう。もちろん大斬りを使い、バリエーションとして支柱螺旋脚を使い分けていくといいだろう。

この支柱螺旋脚のコマンドは最初は入れにくいと思うが、タイミングとしてはボタンを遅めに押すのがコツ。昇りでコマンド、下りでボタンを押す感じだ。

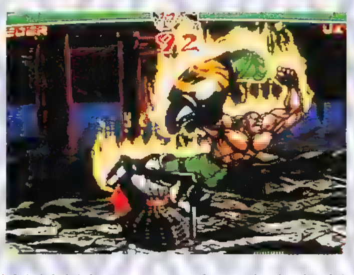
大斬りや螺旋脚で飛び込んだら、早い小足連打やしゃがみ小斬りで押していくといいぞ。すこし距離が離れ出したら、再びしゃがみ中斬りや、リーチがさらに長いしゃがみ大斬りを使っていこう。ちなみに、しゃがみ大斬にはキャンセルがかかるよ。

言い忘れたが雷と炎の式神は硬直の違いだけでなく、炎の式神のほうは連射できないことも重要だ。

腕がなまっちまった? ナインハルト・ズィーガー

前号からそして今、この短期間のうちに、ズィーガーはすこしパワーダウンしてしまったようだ。

まず立ち大斬りの判定が若干小さくなっており、置いて対空に使用したりできなくなってしまった。飛び込み時も



ブリッツ・イェーガーはかなりめくりが難しい。

出てる時間が短くなり、多用できない。

必殺技もヴォルフ・ファングの威力が下がってしまい、リスクを犯してまで狙う必要性を感じないのだ。ブリッツ・イェーガーもめくりにくくなったように思える。



こんな感じで重ねて連打すると、小斬り一発分削れるぞ。

ファイヤー・ストゥームは前号で、コマンドが入れにくいと書いたが、これはかなり出やすくなったと言えるだろう。レバーをずっと前斜め下に入れておいて、BCボタンを押すだけでも出るし、この技自体も出るのが早く攻撃力を持っている。ボタンを押す時間がながいと、離しで勝手に2回出てしまう点にだけ注意してほしい。

ところで何度も写真を載せている。ヴルカーン。これが非常に使い易くなっているぞ。出るのが早くなって、隙も少なくなっているので、この必殺技を中心に、戦法を組み立てていくことをお薦めしたい。なんたって削る量が半端じゃなく、カウンターで根元から当たった日にゃ…。特にその状況を作る場合は、相手のダッシュに対して、置いておく感じで出しとくといい。


真
11月24日見参!
真サムライスピリッツ
羅紋巻（仮題）
定価680円

鈴木裕氏が語る『バーチャ2』の魅力とは!?

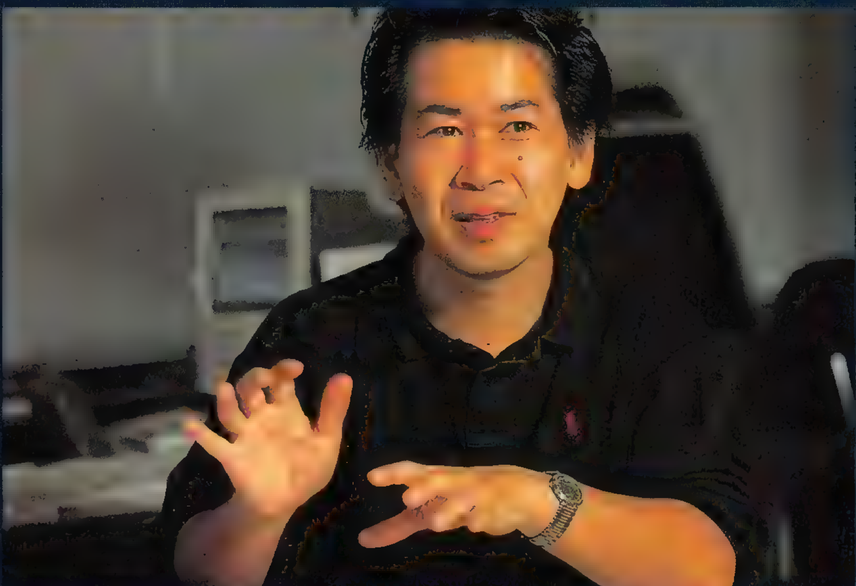
VFファンにはもうおなじみ、プロデューサーの鈴木裕氏に開発インタビューを行った! バーチャ2の真価に迫れ!!



バーチャファイター2発売直前!!

鈴木裕 VF2の醍醐味を語る!

出席者:K・K雪風　かっちん　ずるずる　FRS-N.O（構成も）



実は、当初は12人入る予定だったという。

㋘…まず、バーチャファイター1と2は何かどのように変化したのかというあたりからお聴かせください。

鈴木裕（以下㊗）…そうですね、まず、キャラクターが2人増えたこと。あとテクスチャーを張れるようになったことでポリゴンを他の色々なところに使えるようになったこと。ボードが変わって処理が1/30秒から1/60秒になったことですか。

㋘…それで、ゲームスピードも速くできるようになったんですね?

㊗…いえ、たしかにVF1よりもスピードアップできるのですが…。初期のロケテストではVF1より速くしてたんですよ。でもやっぱり速すぎるかなあ、ということで、今は実はVF1とほぼ同じ速さにしてあります。

㋘…キャラの技がなめらかに見えるのはスピード関係のせいではなかったんですね。

㊗…ええ、技については、VF1よりもひとつの技にフレーム枚数が違うんですよ。格段に多くなり

ましたね。VF1のモーションパターンの倍はあります。これも、ひとつのパターンを計算で変えていくんですよ。だから無限のバリエーションに見えるでしょうね。

(ゲ)…ボードの違いなども含めて、旧キャラのVF1から2への移行はどのような苦労がありましたか。

「パイとラウのリファレンスをボーダーとして設定」

(裕)…ほんと、初めはうまくいかなかったんですよ。それで、まず基準となるキャラを立てようと。それがラウとパイなんです。実際、ラウとパイは僕がベッタリで進めていきましたよ。これぐらいじゃなきゃダメだよ、というリファレンスを示したかったんです。

(ゲ)…仮のボーダーラインということですね。それで、ラウとパイを選ばれた理由というのは…。

(裕)…ラウとパイの服の模様が、自分で一番イメージが湧きやすかったんですよ。中国でいう「オメデタイ動物」というのがあるんですね、縁起のいいというか。王と王妃みたいな関係で、王は龍、王妃は鳳凰。中国でも、わーっと大きな壁があるんですけど、ひとつが龍、もうひとつは鳳凰なんです。対になってるんですね。ラウとパイは龍と鳳凰だろうと。このイメージを探してきてテクスチャーでキャラに張っていきました。

(ゲ)…このラウとパイで、よしこれで行こうと決まるにはどのくらい時間がかかりましたか?

(裕)…そうですね。僕がずっと付きっきりで1〜2週間くらいかな。

(ゲ)…それでは、ゲームの内面的なほうに入りたいと思います。

(裕)…まず、一番やりたかったのがガードに関してですね。VF1のときの考え方をもっと広げたかったんですよ。ガードの概念というか、プログラム的にVF1でできなかったディフェンスという要素を出したかった。

(ゲ)…と申しますと…。

(裕)…ガードに3種類の考え方ができます。まず、ブロック。これは格闘ゲームでおなじみですね。あとはスウェー、ノーコンタクトでかわす。最後に相手のコンタクトを受け流す、接触したものの、その力を利用して後ろに流すわけですね。これらは前から分かっていたんだけど色々な意味でVF1ではできなかったんですよ。今回はガードというよりも、ディフェンスの要素がからんできますよ。かわしつつ打つ、交差法、攻防一体というものも入ってます。

「武術の極意は崩し」

(ゲ)…かなり本物の武術や武道の考え方が入ってきてますね。

(裕)…ほかにも、自分から積極的に動いて相手の体勢を崩す、攻撃力はないんだけど、よろめかす、みたいな。例えば、体の大きさによってそれぞれディフェンスは違うはずですよね。体の小さな人が大きな人の攻撃をモロにガードはできません、吹っとんでしまいます。こういう人は大きな人の攻撃を流してやらなければなりません。そのまま崩すんですね。VF2ではこういう技をアキラがいっぱい持ってるんですよ。そのほかのキャラは、VF1のパイみたいな感じです。ウルフやカゲなんかも今回はパイの燕旋擺柳に近い技を持ってますよ。

(ゲ)…なるほど。

(裕)…あ、そうそう、投げをかわすというのが入ってるんですよ。途中で解くんですね。例えば投げをかわすと相手の後ろをとることもあります。そこからの攻防も今回は面白くなりますよ。

(ゲ)…バリエーションが増えたんですね。

(裕)…ええ。起き上がり系も増えましたよ。上向き、下向き、相手の方向…数はすごいです。

(ゲ)…今回、ダウンする前の攻防がつきましたよね。アキラの猛虎なんかくらうと、片手をついてよろめきますね。

(裕)…アキラは、相手の後ろに回りこんだりとか、相手を崩す要素が大幅に増えました。

(ゲ)…今回、闘技場が広くなりましたね。

(裕)…リオンやシュンがからんでくることによって、円の動きが一層増したんです。どんな武術にも円の動きはありますから。彼らに対応するためにもリングを広くする必要があったんです。

(ゲ)…当初、キャラを4人増やすという話を聞きましたが。

(裕)…ええ、その予定だったんですか。「新キャラが4人増えた!!」というとアナウンスはいいんですが…たしかに聞こえはいい。でも、それはやめて、一人当たりの技やモーションを増やそうということになったんです。結果的にそれは成功だったと思います。あえて一人一人のクオリティを上げるという。

(ゲ)…あとの2人は、どういう武術家だったんですか?

(裕)…(ここで、いくつかニコニコと話しだすが)…いや、次に出しますんで秘密にしときましょうか(笑)。

でも、新キャラは2人ですが、アキラがかなりやっちゃいましたんで…もう別人ですよ、VF1と比べると。そういう意味でアキラは新キャラになっちゃったと思いますよ。

(ゲ)…別人ですか(笑)。

(裕)…別人です(笑)。発売して、すぐにリオンとシュンのかわし系を使いこなす人はいないでしょう。だから、みんなが慣れて3カ月ぐ


これは獅子穿林鉄山靠。今回はもっとスゴイ技があることを確認したぞ!!

らいしたときが楽しみですよ。彼ら新キャラがからんだ闘いで、かわし系を熟知した人が対戦にからんでくると面白いですよ。もう、バーチャファイターの世界が変わる。…もうVFⅠになんか…戻れないですよ、僕は。今、VFⅠ見てると「何、コレ？どこか壊れてるんじゃないの」と思える（笑）。

(ゲ)…言ってくれますねえ（笑）。ところで前に、VFのキャラたちとリアルタイムで年をとっていきたい、みたいなお話をうかがったことがあるのですが。

(裕)…そうですね。設定もVFⅠから1年後ですし。彼らも一所懸命に修行してきましたから。技の量も増えてきた。一概には言えないことですけどね。あまりにつまらないというか意味のない技は外しましたし。

(ゲ)…Ⅰと2は違うよってことですね。

(裕)…最初は、VFⅠのように闘うと思うんですよ、皆さん。でも、VFⅠと2は違いますから。この闘い方を理解できれば面白い。僕なんか、もうVFⅠはやりたくないですからね。絶対、慣れてくれば2のほうが面白い。


「慣れればⅠより2の方が絶対面白いですよ」

「演出力の効果 飲むほど強くなる!? シュン」

(ゲ)…シュンなんかは、上級キャラだと思うんですが…。

(裕)…シュンは実は飲めば飲むほど強くなるんですよ。初めは大したことなくても、飲めば強烈な一発が「ガーン!!」と。

(ゲ)…それは怖いですねえ（笑）。

(裕)…酔拳で勝つと気持ちいいですよ。なぜならテクニカルだから。うまくなきゃ勝てない。ただ「強い」じゃなく「うまい」なんですね。ジェフリーやウルフは一発あわせば勝ちですよね。ハイ、ボディプレス、おしまい!!「ほら、来た大三元!!」って感じで（笑）。シュンはメンタンピン三色って感じ。ドラドラはつかないんですよ。勝ち方が美しいですよ。

(ゲ)…そういう、飲めば強くなる的なものも演出面のグレードアップにつながると思うんですが、今回イカダの上ですとか、ステージに風が吹くとかの演出面が凝ってますね。

(裕)…そうですね、VFⅠではポリゴンだけで、テクスチャーも使えませんでしたから。背景よりもキャラの表情を大切にしたんですよ。本来、人の顔なんて、2万ポリゴンぐらい使わなくちゃいけないんですけど、それを500ポリゴンぐらいでやってた。今回、そういうこともなくなって、背景にも凝ろうと。VRの牛みたいな。ジェフリーのステージではヤシの実が落ちたりします。チュラルのステージなんかすごいです。

(ゲ)…先日クリアしたんで見ましたが、すごいですね、アレは。ああくるとは思いませんでした（笑）。


ガラにもなく緊張するメストライター陣

(裕)…あれは難しかったですよ。ヘタするとメモリのお化けになっちゃう。あれは全部計算でやってるんですよ。まぁ、CPUパワーによるところも大きいですがね。あと、テスト的に入れたものも多いですよ。言わないと気づかないレベルのものですが。

「強いキャラを弱くする調整は簡単。あえて、他キャラを強くしてレベルを上げた」

(ゲ)…話はかわるんですが、格闘ゲームの続編って強すぎるキャラは弱くされて調整しますよね。でもVF2は、みんな弱くなるどころか、長所はよりパワーアップしている。ほかのみんなが、ジャッキーやラウに追いつけ、みたいな。

(裕)…ええ。これも両方バランスをとろうとしたんですが、今回、アキラがあんなになっちゃったんで、弱くするんじゃなく全員のレベルを上げたんです。強くなりすぎたアキラを弱くすれば、バランスはとりやすい。でも僕はそれは嫌なんです。本物でも、弱いほうに合わせるなんておかしいでしょ？ せっかく本物に近づいたのに、かわし技をとっちゃうとか、隙を大きくしてレベルを下げたくない。強い奴をリファレンスして、そいつのレベルに近付けました。

(ゲ)…より本物へ、というわけですね。

「待ちプレイをして勝ったって意味がない」

(裕)…ウチの四天王とやるときなんか、こちらは攻めだけでは勝てな

いんですよ。ある程度待って、返すという…。お互い見合ってピクリとも動かないで「ホラ、お前先に技出せよ」みたいな。僕はそういうのは嫌なんですね。待ってまで勝ちたくない。そこまでして勝っても意味がない。だから、四天王相手にサラとかで待って勝つよりも、パイとかで攻め切って負けたほうがスッキリする。すがすがしいですよね。勝ちが最優先の人もいるでしょうし、いろいろな人がいる。僕なんか、見合って動かないような闘いが嫌なんです。そこまでして勝ちたくない。どんどんやりこむとリオンやパイが自分には向いている。攻めで構成できるキャラですよね、パイやリオンは。バーチャにはいろんなキャラがいます。誘いこむキャラ、待つキャラ、攻め切るキャラ……。ジェフリーみたいにスマッシュボディプレス!!…おしまい。パイが何発当てても、スプラッシュ一発で終わってしまう。そういうのが好きな人もいるんですね。自分の精神に合うキャラを選んで使ってほしいですね、バーチャでは。キャラが強くても自分に合ってないとダメなんですよ…ウマが合わないと。それがうまくなるコツです。


ライダーの雪風に実演で説明。

ゲ…ますます本物っぽくなってきましたね。

裕…本物の武術家も複数習う人が多いですね。八極拳も劈掛掌と合わせて習ったり。いいところは取り入れていく。じゃないと発展しませんよね。リオンもシュンも基本的な酔拳、蟷螂拳ですよ。純粋な。そのほうがプレイヤーもわかりやすい。シュンは、ジャッキー・チェンの酔拳です。ジャッキー・チェンのを研究された方がいまして。それを参考にさせてもらいました。

　酔拳は10cm単位での避けが要求されます。20cmじゃだめなんですね。パイの燕旋蹴を避けつつ攻撃できたりする技があります。斜め後方に避ける技で、避けたらすぐⓅ+Ⓖを入力すると…まあ、やってみてください。

　アキラは体のかわし技が多く入ってます。これを使いこなすアキラ使いが現れたら、キレイな闘いをするでしょうね。

ゲ…では、初心者に対するとっつきやすさはどうでしょうか。

裕…実は、初心者はVF1を始めるよりもいきなりVF2から入ったほうがとっつきやすくなるようにつくったんですよ。なるべく、動作が初心者のやりがちなコマンドでその通りに動けたりして、もプレイヤーの気持ちをくみとろうと考えてありますので、VF1から入るよりもグッと少ないストレスですむはずですからぜひやってみてください。対CPU戦は、段位認定モードもありますので腕だめしにどうぞ。

ゲ…本日はおもしろいところをどうもありがとうございました。

　鈴木裕さんとの会話は、自分自身初めてであったが、氏のさりげない言葉のはしばしにも人へ対しての気の使い方、落ちついてそれでいて説得力のある話し方、考え方、物事に対する探求心が感じとれ、感服させられた。

　もうすでに行きついてマンネリ感すらあった格闘ゲームというジャンルは、まだまだ天井の見えないものだということを今回のインタビューで、氏に教えられたような気がした。


鈴木さんの話は身振り手振りも加わる。話す口調は温和だが、内に秘めたパワーがヒシヒシと伝わってくる。

連載VF2コーナー

VF2における対CPU戦講座

第1回　VF2CPU戦の注意事項

1とは異なる2のCPU戦。今回は1との相違とアキラまでのCPUの特徴を説明。徹底攻略前の予備知識をここに！

担当：K・K雪風

さて、このコーナーでは、VF2の対CPU戦攻略を連載で行っていくわけだが、1とは色々な意味でかなり違っている。
まず、第一回は2のCPU戦の特徴と注意事項を説明していこう。

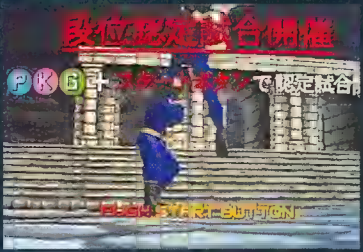
VF2 CPU戦の特徴(1) 2つのモード

VF2のCPU戦の大きな特徴として、新たなモードの追加がある。VF2のCPU戦は、
①タイムアタックモード
②段位認定モード
の2つのモードが用意されている。
まず①のタイムアタックモードとは1同様、2も通常のCPU戦となっている。1をやったことのない人のために簡単に説明すると、VF1のCPU戦には得点という概念が存在しない。その代わり、画面右下にタイマーが付いており、ラスボス以外の全キャラをいかに素早く、KOかROで勝つかがランキングの対象になっていた。
このモードがタイムアタックモードである。



このタイマーがタイムアタック用のもの。クリアすると止まる（デモ中もね）。

ちなみに全国1位の人は、1分以内に全キャラを倒していた。
VF2も普通に1人用を始めるとこのタイムアタックモードになる。
もう一つのモード、段位認定モードについてだが、前々回に紹介した通りである。
これも読まなかったという人のために簡単に説明すると、タイムアタックとは異なり、いつでもどこでも行えるものではない。写真のようにデモ画面に"段位認定試合開催中"と表示されている筐体のみ、コインを入れたらⒼ、Ⓟ、Ⓚのすべてのボタンを押したままでスタートボタンを押すと、画面左下の自分の体力ゲージの上に表示が出て、段位認定モードに入ることができる。



デモ中にこの画面のある場所じゃないとコマンドも無効だ。

段位認定モードとは、コンピュータがある基準で君のCPUプレイを評価してくれる。
評価は次の3つで点数をつけている。
①ステージクリア数
②クリアタイム（総合）
③技の多彩さ
基本はステージクリアをすればよいが、それだけでは一定の位からは脱せない。各キャラそれぞれ規定技というのがあって、それを各ステージに1回は決めなくてはいけなかったりする。くわしくは前々号を見てほしい。



ゲームオーバー後、これが出る。まずは1級をめざそう。

このようにモードが2つあるということは当然、違ったパターンのCPU攻略が必要となってくる。まず、これがVF2CPU戦最大の特徴といえるだろう。

対CPU全キャラ共通注意事項 対CPU必勝5カ条

今回は極まった攻略ではなく、君たちに1コインクリアへのヒントを説明していこうと思う。次の5カ条がCPU戦の基本となるものだ。
①ⓅⓅⓅは極力やるな！
②起き上がりは回転が基本
③隙のない技を使え
④間合いに要注意
⑤しゃがみⓅは万能だと考えるな
まず、①について。VF1ではあまりしゃがまれなかったが、2ではしゃがんで避けられることがほとんどである。
しかも、避けられて投げられることすらあるので要注意。
たとえ、最後が中段攻撃だからといってもⓅⓅⓅは使わないほうがよい。


ボーッとしてるとすぐに投げられちまう。


もうしゃがまれてる。投げられるぞ！

②は、へたに起き上がり攻撃をするよりも普通に起きたり、回転、横転をしたほうが、CPUは攻めてこないことからきている。理由については秘密だが、起き上がり攻撃はあまりオススメできない。
③については当たり前のことのようだが、実は重要。VF2のCPUは隙のある技を見逃さない。戻りグラフィックに攻撃も加えてきたりもする。
ほかにも自分から倒れてしまうような技は、倒れた瞬間にダウン攻撃をしてくるくらいだ。隙のない技を自分なりに見つけてみよう。
④は、対戦でも重要なことだが、CPU戦でもかなり重要。CPUの行動パターンはある程度間合いによって変化してくることが多い。間合いによってCPUの行動を予想することができるときもある。注意してみること。
⑤についてはVF1のCPU戦でとりあえず近づかれたらⓅを出せば安定していたが、VF2では今のところ、安定してくれない。時にはしゃがみ投げをくらってしまうことすらある。ジェフリーやウルフに対しては特に使わな


回転起き上がりか横転、どちらかだけがよい。



舜帝で自分から倒れるとこのように超反応でダウン攻撃が。

いほうがよい。

対CPU戦 各キャラの特徴と方策

最後にCPU各キャラの基本的なパターンをステージ順に簡単ではあるがまとめてみようと思う。闘う際に少し参考にしてほしい。

STAGE1―ラウ―

なぜ、前大会優勝者がしかも塔林の中で1面にと思うがプレイヤー側から見ればラッキー。1面ということもあってほとんど攻撃してこないので好き勝手にやれる。時々転身吧咽掌をやってくるがさほど怖くはないはず。色々と技を試してみよう。


あまり攻めてこないのでガンガン攻めよう!

STAGE2―サラー

1面とはうって変わってかなり攻めてくる。五カ条の②を守らず、起き上がり攻撃を不用意に出すとトーキックサイド(もはやジャックナイフサイドだが…)で潰されることがある。このほか、いきなりコンボサマーを出したりすることもあるので注意しよう。


起き上がりに不用意に攻撃を出すと潰される。

STAGE3―舜帝―

スタート直後必ず攻めてくるので始めはバックステップで間合いを広げることをお薦めする。接近戦だとしゃがみⓅや中段蹴りなどで攻め込まれるので、必ず間合いを空けてCPUが間合いを狭くしようとしたところを攻めるようにしよう。

STAGE4―パイ―

最初の難関。もはや素早い中段攻撃を持つ彼女にしゃがみ待ちは通用しない。攻めるしかないが、CPUもガンガン攻めてくる。攻めのパターンとしては3つあり、連環転身系の連続技を出してくるものと、投げばかりを狙ってくるもの、連続系新技を連打して小技で攻めてくるパターンがある。

厄介なのが連環系。掃脚と背転脚のどちらがくるかわからない。しかも背転脚は中段になっているのでキツイ。しかし、これらの技はガード後絶対反撃できるのでチャンスでもあることを忘れずに。


ガードさえできればこの後確実に投げることが可能。

STAGE5―リオン―

慣れるまではかなり厄介。素早い動きに乗じて投げをガンガン狙ってくるし、中段キックもガンガン使ってくる。しかもカウンターが入ると前掃腿につなげてくる。隙のある技は絶対に使わないこと。戻りグラフィックに⇧Ⓟを当ててくるぞ!


⇧Ⓟのこの技で戻りモーションに攻撃を入れてくる。

STAGE6―ジェフリー―

1のように攻めまくってはこないが、スプラッシュマウンテンなどはガンガン狙ってくる。しゃがみⓅもうかつに出すとパワーボムなどの対しゃがみ投げを使ってくる。かなり強いが、コンビネーション技に弱く、ⓅⓅⓀを出しておくと最後のⓀを潰そうとして勝手にくらってくれることが多い。この手の技で活路を見いだそう。


しゃがみ投げに要注意。

STAGE7―カゲ―

かなり強い。カウンターで技がヒットしたら確実に流影脚につないでくるし、弧延落の後もⓅⓅⓀをつないでくる。これといったパターンが今のところなく、隙の少ない技で固めたり、バックダッシュで超間合いを広くして、走ってきたところをダッシュして投げたり、技を重ねるしかなさそうだ。


この時に技を重ねる!

STAGE8―ジャッキー―

隙のない技とフェイント技を駆使してくる。無理に投げ技を狙おうとするとサマーソルトで返してきたりもする。こいつもカゲ同様のパターンが有効だ。

STAGE9―ウルフ―

基本的なパターンはジェフリーとすごく似ている。そのため、ジェフリー同様ⓅⓅⓀなどにつられる。起き上がりにジャッキーなら五連キックを重ねるだけで勝つことも可能だ。

STAGE10―アキラ―

投げは心意把、数多くの当て身系の技を駆使していき、さらにデモ中のあの技を使い…その後、連環腿を入れてくるという最強という名にふさわしいCPU。こいつはかなりツライが、ジャンプ攻撃系に対する反応が甘いので、その辺から活路を見いだそう!

以上で今回の対CPU攻略を終えるが、今回は飽くまでヒント集と思ってほしい。ゲーメストではCPU攻略をキャラ別で行う以外に、恒例となった最速パターンと新モード用の8段パターンを随時掲載していくつもりだ。期待しておいてくれ!


最後の蹴りになぜか当たる。ⓅⓅⓀも同様。

バーチャファイター入門

第2回　対戦基礎編

今回は対戦における基礎を中心に、もう少し突っ込んだバーチャの話をしよう!

新人のT・S（仮称）　監修：雪風

前回バーチャファイター入門をやったが、今回は「バーチャファイター2」ということで対戦に必要なことを色々と細かく説明していこう。

VF対戦基本編① ガードボタンで防御しろ!

まず、VFでの防御は、他の格闘ゲームとは異なり、レバーを相手と逆方向に入れても防御はできない。

防御の仕方は、ガードボタンを押すだけでよい。

無論相手の技に応じて、上段・中段攻撃なら立った状態で立ち防御、下段攻撃ならばしゃがんだ状態でボタンを押せばよい。

特にVF2での中段攻撃では「よろめく」や「のけぞる」などというものがある。

例えば、ラウの斜下掌（⇘Ⓟ）などをしゃがみ防御すると、突き上げられて立ち防御させざるを得ない状況になってしまう。こういう場合は対戦ではスキを作ることになるので上・中・下段防御を使い分けられるようになると、さらに闘いやすくなる。まずそのへんから早く覚えよう。

ちなみに、ガードボタンは押している間中有効でその間パンチやキックボタンまたはジャンプも不可能だが、しゃがむ動作はできる。それにより上・下段ガードを押したまま、切り替えることができる。

以上でVFの防御についての説明を終えるが、ガードボタンを使ったテクニックをいくつか説明しよう。



このように中段攻撃はしゃがみガード不可能だ!

VF対戦応用編① ガードボタン活用法

ガードボタンを使ってのテクニックは次のようなものがある。

①バックステップをキャンセルできる

②上段蹴りをキャンセルできる

③ボタンを押したままコマンド入力ができる

まず①では、バックステップをキャンセルできると書いてあるが、これはCPU戦または対戦でも間合い調整に使える。これについては後述。

②の使い方は、Ⓚボタンを押してから、すぐⒼボタンを押すと、上段蹴りのアタックが途中で戻る。

これを、うまく対戦でフェイントとして、使うといいぞ。

③についてだが、VF1ではたいていガードボタンを押したままで特殊技のコマンド入力をすると、ガードした状態から技が出せたが、VF2ではできなさそうだ。

だが、VF2ではレバーとガードボタンだけでのコマンド入力もある。これは、攻撃を目的としたものではなく、相手の攻撃を避けられるなどの動きがあるキャラクターもいる。



なんだか身を避けるようにする技も…。

VF対戦基本編② 一発逆転劇がある カウンターシステム!

VFには、カウンターというシステムがある。基本的には、技ダメージが1・5倍になるというものだが、カウンターは相手が技を出してきたときや、ジャンプ中など相手の状況によって変化する。

例えば、相手がコンボサマーソルト（ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ）で攻撃中ジャッキーのダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）を当てると相手の体力ゲージの3分の1近く奪ってしまうとか、相手がジャンプキック中（⇑Ⓚまたは⇑Ⓚ）などにサマーソルトキック（⇘Ⓚ）を当てると2分の1くらい減る。



カウンターは威力絶大!

簡単にいうと、あらゆる技のダメージを1・5倍にして相手に当てられるのだ。

また、普通の状態で技を当てたときダウンしない技でもカウンターでヒットすれば、ダウンする技もある。

さらにカウンターは普通にダウンさせたときより、少し高く相手が浮いてくれるので、空中での連続攻撃のチャンスとなる。

例えば、ニーキックの後のサマーソルトや、有名なサラのD・ジョイントバットからコンボサマーなどの連続技などもカウンターがあってのものである。その他の連続技は自分独自で研究して見てほしい。

カウンターは投げ技に匹敵するほどの一発逆転技と言えるだろう。

VF対戦基本編③ 間合い調整が最も重要

VF1、2の対戦で勝利を

ものにするカギの一つ、それは間合い。

間合いとは、基本的に相手と闘うときの距離のことをいう。他の格闘ゲームでも同じことが言えるが、相手の技の間合いを大体つかんでくると、敵が攻撃してきても、それを反撃できるようになる（これを技の見切りという）。

バーチャファイターは特に、間合いの重要性が高いゲームの中でも代表的である。

対戦の中では、中段蹴りをかわし、投げ技や打撃技を狙ったりする。

相手の技を、なぜかわすかというと、相手の技を防御してしまうとスキがなくなるので、とにかくバックステップや前ダッシュ（⇨・⇨）をガードボタンでキャンセルしながら、相手の技をかわし、そのスキに反撃しよう。

およその間合いは、闘いが始まったくらいの間合いがいいだろう。

ある程度、動きに慣れてきたら投げ技も覚えたいので、次は投げ技を説明しよう。



すぐダッシュして投げる!これもガードしなければこそ!



このように寸前でかわして…、

VF対戦基本編④ 投げ技について…

VF1をやっていた人もVF2をやろうと思っている人も一度は悩むのが投げ技。

このゲームの投げ技を決める条件をいくつか説明しよう。

①通常の投げ技（Ⓖ+Ⓟ）
②相手との投げ間合い
③相手が立っていること（一部例外あり）

①の通常投げは、相手が上段攻撃を出したとき、しゃがんでかわした場合、VF1ではそのままⒼ+Ⓟを入力すれば投げられたが、VF2は立ってから投げなくてはいけなくなった。

②については、通常投げと特殊投げによって間合いは違う。さらにキャラによっても違う。

③の例外については、ウルフ、ジェフリーといった投げ技が主体のキャラクターにはコマンド投げの中にしゃがんでいる相手を投げられるというのがある。

例えばジェフリーのパワーボム（⇦Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ）、これが例外といえる。



ウルフのこの投げもしゃがみ状態を投げられる。

あとは、これらの条件を満たしつつダッシュからの投げなど、実戦で使えるようになれば、上出来だ。

最初は、投げ間合いに注意しよう。

VF対戦基本編⑤ 追い打ちはダウン攻撃で…

ダウン攻撃とはつまり、相手がダウンしたときのみ攻撃できる追い打ちのことをいう。

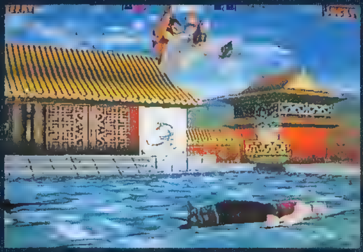
ダウン攻撃は弱（⇧Ⓟ）と強（⬆Ⓟ）とレバーの入力を長くするか、短くするかの2種類がある。

この違いはキャラクターによって変わるが、基本はダウンしている相手に多くのダメージを与えるか、どうかの違いである。普通の状態で相手がダウンしたときは、ダウンダメージが少ないため、短いほうが当たる確率が高い。

逆に長い入力をすると与えるダメージは多いが、避けられやすくスキが多いので逆にダウンさせられる可能性が高いので、上手に使おう。



これが⇧Ⓟの入力のもの。スキはないが威力がねえ～。



こちらが⬆Ⓟ。威力はあるがスキが気になる。

VF対戦基本編⑥ 起き上がりの攻防

VFで最も複雑な、起き上がりの攻防。VF1で、できなかった、前・後転蹴りなどができるようになった。「1」では横転蹴りが下段しか出なかったが結構使えた。しかし「2」は前・横・後の上段・下段が出せるようになっている。

これは、さらに起き上がりの攻防が熱くなるだろう。



新しくなった起き上がり蹴り。攻防が熱そうだ。

VF対戦基本編まとめ VF1と2の相違点

最後にVF1とVF2の対戦に関する、システム的な相違点をまとめてみよう。

●全体スピードは実は同じ

一見すると全体的にスピードアップしているように見えるVF2、実はスピードアップしているのは全体的なものではなく、技ごとに切れ味がよくなっているだけである。

このほか、バックダッシュは格段に速くなっているので相手の技を見切る行動は少し楽になっている。

●間合いによって変化する技

VF1ではなかったがVF2では1つの技で、判定が上段から中段に変化するものもある。



判定が変化するジャッキーの⇦Ⓚ。こんな技がたくさんある。

以上で今回の対戦攻略を終えるが、これは入門編にすぎない。これを基本に練習にはげんでほしい。

VF入門コーナー番外編

VFでの起き上がりについて

Ver-1　新たなる起き上がり

初心者が誰でも迷う起き上がり。それをやさしく教えてしんぜよう。

講師：K.K舜帝（ヒック）

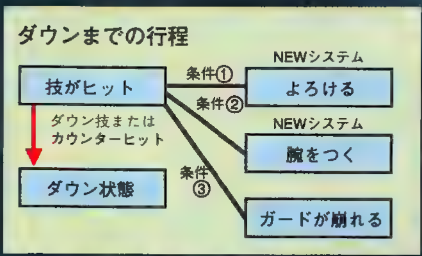
さて、このコーナーでは、VFとほかの格闘ゲームとの最大の相違点である**起き上がり**についてわかりやすく説明していこう。

起き上がりとは？①　起き上がりの定義

まず、起き上がりとは何か、その定義付けから始めよう。どんな格闘ゲームにも足払いのようなキャラを転ばせる技がある。そういう技でキャラが転ぶと大抵の格闘ゲームなら自動的にキャラが起き上がってくれる。この時の隙を狙って攻めることを一般的には**起き上がり攻め**と呼んでいる。転ばせる技はこのためにあるといってもよい。

大抵の格闘ゲームは起き上がるパターンはキャラによって決まっていて、プレイヤー側に選択の余地はない。基本的に起き上がるまでは無敵状態になっていることが多く、この後に無敵技を出したりガードしたりと選択することはできる。それまでは攻める側も守る側もなにもできない。

しかしVFシリーズは違う。まず、キャラクターが転ばされてから攻める側、守る側ともに多くの選択肢がある。





起き上がりに跳び蹴りは他の格ゲーのすること、VFは×。



ダウン技で倒れた！ここからが勝負！気を抜くな！

まず攻める側には、

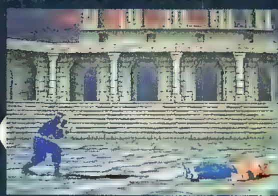
①倒れている相手に追い打ちをかける（ダウン攻撃と呼ぶ）

②起き上がりになんらかの技を重ねるまたは投げる

などがある。ここでまず、ダウン攻撃について触れよう。

起き上がりとは？②　追い打ち技　ダウン攻撃

VFには相手が倒れた時のみに出せる技があり、全キャラ共通で⇧Ⓟ（または⬆Ⓟ）で出すことができる。通常倒れているまたは起き上がろうとしている相手（VF1では例外あり）には技を当てることができない。しかし、ダウン攻撃は別。起き上がろうとする相手だろうが当てることができる。ちなみにキャラによっては⇧ⓅやⓀでダウン攻撃が出せるキャラもいる。



倒れた相手に間髪入れずに⇧Ⓟを入力！



そして追い打ちのダウン攻撃成功！

このダウン攻撃があるため、起き上がり方も選択がある。

起き上がりとは？③　起きる側の選択

次に起きる側の選択について説明しよう。

他の格ゲー同様、放っておけば自動的にキャラは起き上がってくれる。しかし、ダウン攻撃があるのでおちおち倒れてられない。すぐにでも起き上がりを選択しなくてはならないが、VFでは倒された技のダメージによって起き上がるのが遅くなる。まず、プレイヤーがやることはこのダメージの回復である。基本的にこのダメージはレバーを回転させるかボタンを連打することだが、やりすぎると変な起き上がりをしてしまうぞ！

このダメージ回復に成功したら表②のような選択がある。大まかにまとめると、

●その場で起き上がる

●横転して逃げてから起きる

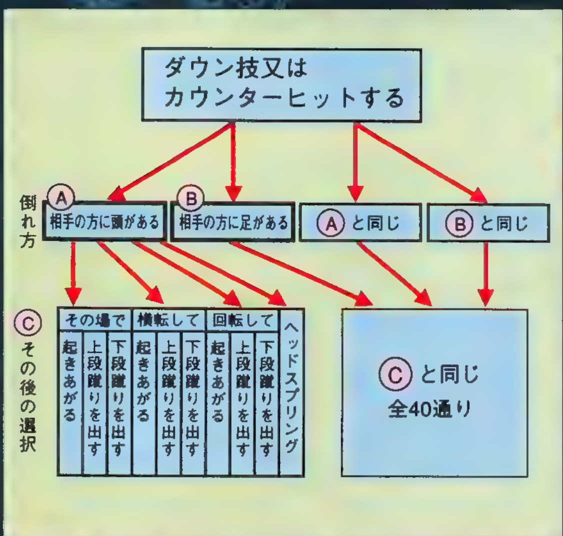
●回転（転がって）距離を離してから起き上がる

●ヘッドスプリングで起きる

という行動がとれる（コマンドは前号参照）。さらにただ起きるだけでなく、これらの行動の後にⓀを入力することで攻撃をしながら起き上がれる。例えばダウン攻撃がきたら横転で逃げつつ、起き上がり攻撃を出したり、接近されたらその場から起き上がり攻撃を出したりと選択していく。これがVFでの起き上がりの攻防である。



ダウン攻撃をダメージ回復して回転でよける高等テク。



起き上がりとは？④　VF2の起き上がり

最後にVF2の起き上がりの変更点について報告しよう。1とは次のような点が違う。

●倒れ方（うつ伏せの追加）

●起き上がり攻撃の追加

●その他（よろけるなど）

まず、倒れ方について。1では必ず仰向けに倒れて、頭の位置で少し行動が変わる程度だったが、2では技のくらい方や技によってうつ伏せに倒れることがある。ここから起き上がりの行動も追加され、頭の位置によって2パターンあるので計4つの倒れ方がある。少し飛ばしてその他。これは**よろける**、**腕をついて倒れる**などのこと。1ではなかった回転からも攻撃ができるようになった。



舜帝

新キャラ舜帝はやっぱり一味違う！対ダウン攻撃起き上がりは彼の得意技だ！

ではまず新キャラたちの起き上がり攻撃について説明していこう。

まずは酔拳の達人〝舜帝〟からだ！

新キャラ起き上がり検証①
あお向けからの起き上がり攻撃

あお向けからの起き上がり攻撃はほとんどのキャラは変化がない。しかし、舜帝は違う。今までのVFになかった行動をとってくれる。その使い方を説明しよう。

●その場での起き上がり攻撃

Ⓚのみの入力では頭の位置に関係なく、逆立ちのような状態で脚を開きながら起き上がる。一見使えなさそうなこの技、実はダウン攻撃を潰すことができる技。たとえサラのダウン攻撃でもはね返すことができるぞ。⇩Ⓚは基本技の⇩Ⓚを出すものと特殊技の⬇Ⓚ+⇩Ⓖを出すものとがある。



これが対ダウン攻撃起き上がり攻撃だ。

●横転からの起き上がり攻撃

横転からの攻撃は頭の位置に関係なく、Ⓚのみの入力をした時は後ろ回し蹴り系。⇩Ⓚを入力した場合、パイ、ラウの燕旋蹴のような足払いを出す。意外とこれが安定。



この後ろ回し蹴りが安定している（一応中段攻撃だ）。

●回転からの起き上がり攻撃

足が相手側の時はⓀのみは回し蹴りで、⇩Ⓚは燕旋蹴系。頭が相手側の時は馬が後足で蹴るような技の上、下段。

新キャラ起き上がり検証②
うつ伏せからの起き上がり攻撃

次はVF2から加わったうつ伏せ状態からの起き上がり攻撃について説明しよう。

●その場での起き上がり攻撃

頭が相手側にある時はⓀを入力すると少し早めの後ろ回し蹴りを出し、⇩Ⓚを入力した時は起き上がり後に特殊技の⬇Ⓚ+Ⓖと同じ技を出す。

足が相手側の時はⓀのみが馬蹴り。⇩Ⓚはリオンの後掃腿のような技を出すぞ。



これが別名〝馬蹴り〟と呼ばれる蹴り。

●横転からの起き上がり攻撃

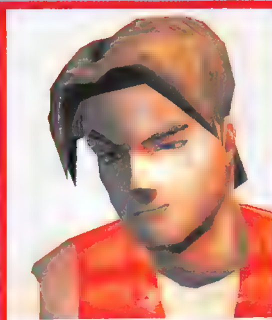
これも仰向け同様、頭の位置に関係なく、Ⓚのみの場合は後ろ回し蹴り系。⇩Ⓚの時はパイ、ラウの燕旋蹴タイプの足払いを出す。



全身をあびせるような攻撃。一度立つので引っかけやすい。

●回転からの起き上がり攻撃

頭が相手側の時はあお向けと同様の行動。足が相手側の時はⓀのみは一度起きてからバク宙をしてそのまま倒れ込む技。判定が強く使える。⇩Ⓚは馬蹴りの下段タイプだ。



リオン・ラファール

足が長いこと以外旧キャラの技とあまり大差はなさそうだ。

リオンの起き上がり攻撃は意外と旧キャラの起き上がり攻撃に近いものになっている。1をやっていた人なら扱いやすいはずだ。

新キャラ起き上がり検証①
あお向けからの起き上がり攻撃

では早速それぞれの起き上がり攻撃がどんな技か説明しよう。

●その場での起き上がり攻撃

頭の位置に関係なく、Ⓚのみの入力の場合は後ろ回し蹴り系。⇩Ⓚは位置によって燕旋蹴タイプと回し蹴りの足払いを出す。

●横転からの起き上がり攻撃



この蹴りは全キャラ共通で、安定して使える。

リオンも他キャラ同様に横転からの起き上がり攻撃は、Ⓚが後ろ回し蹴り系。⇩Ⓚを入力することで燕旋蹴タイプの足払いを出す。定番ではあるが最も安定している。

●回転からの起き上がり攻撃

頭が相手側の位置にある場合は回転後、Ⓚの場合は上段の⇩Ⓚの場合は足元を狙った〝馬蹴り〟が出る。足が相手側の時は一度起き上がってから上体を低くした回し蹴りを出し、⇩Ⓚを入力した場合はパイ、ラウの燕旋蹴系の技を出す。



接近してきた相手に使える別名下段馬蹴り。

このようにあお向け系の技は旧キャラのものと似ている。使い方もほとんど同じだ。

新キャラ起き上がり検証②
うつ伏せからの起き上がり攻撃

あお向けでは目新しさに欠けていたがうつ伏せからの起き上がりは結構特殊だ。

●その場での起き上がり攻撃

足が相手側の時、Ⓚのみは片手を地面について側面から蹴る技でリオンオリジナルのもの（写真参照）。⇩Ⓚは舜帝と同じものを出す。頭が相手側の時はⓀのみだとカゲ、ウルフと同じかかと落としを出し、⇩Ⓚを入力すると勢いのついた足払いを出す。

●横転からの起き上がり攻撃



リオンのオリジナル起き上がり攻撃だ！

これはあお向け状態とほとんど同じ。これも安定してる。

●回転からの起き上がり攻撃

これもあお向けと基本的に同じ行動をとるぞ。

以上のようにリオンは大きな特徴に欠けるが使いやすいものがそろっているキャラといえるだろう。



このかかと落としも使える。時々使おう。



頭が相手側でうつ伏せから

●その場起き上がり攻撃
Ⓚのみは後ろ回し蹴り（中段攻撃）だが⇩Ⓚが少し特殊。写真のような蹴りを出して、後転をして起き上がる。動作が鈍いのであまり使えない。

●横転からの起き上がり攻撃
Ⓚのみの入力は横転後、その場起き上がり攻撃と同じ。⇩Ⓚは横転後、前掃腿のような足払いを出す。

●回転からの起き上がり攻撃
Ⓚのみはその他の攻撃と同じ。⇩Ⓚは横転の足払いと少し違う足払いを出す。


これがその場起き上がり下段攻撃。体操選手のような技だ。

足が相手側でうつ伏せから

●その場起き上がり攻撃
Ⓚのみだと手をついて低い姿勢から後ろ回し蹴りを出す。⇩Ⓚはスライディングのような技を出す。スライディングは結構素早い。

●横転からの起き上がり攻撃
Ⓚのみは後ろ回し蹴り。⇩Ⓚの場合は後掃腿のような足払いを出す。

●回転からの起き上がり攻撃
両手をついた状態から両脚を後ろに蹴る技。馬のような蹴りでⓀのみは少し上に、⇩Ⓚは足元を狙って出てくれる。


このスライディングも素早いので少しは使える。



頭が相手側でうつ伏せから

●その場起き上がり攻撃
Ⓚのみだと起き上がりつつ突然前宙をしながらかかと落としをする。⇩Ⓚはアキラと同一。かかと落としはちゃんと中段攻撃。

●横転からの起き上がり攻撃
Ⓚは後ろ回し蹴り、⇩Ⓚは燕旋蹴タイプとありふれてる。

●回転からの起き上がり攻撃
Ⓚはその場と同じく、かかと落としを出す。⇩Ⓚ入力だと燕旋蹴タイプ。かかと落としは前方に戻ってくるのでかなり使えるぞ！


このかかと落としのタイプの蹴りはかなり使えるぞ！

足が相手側でうつ伏せから

●その場起き上がり攻撃
途中まで立ち上がって、前宙をして返しの脚で相手を蹴る技。別名"逆サマー"。⇩Ⓚは後掃腿のようなタイプの足払い。スピードはピカ一。

●横転からの起き上がり攻撃
低い姿勢を保ちつつ繰り出すタイプの後ろ回し蹴り。⇩Ⓚ入力はラウ、パイの燕旋蹴タイプの技。

●回転からの起き上がり攻撃
全キャラ（一部を除く）共通技の馬蹴りを出す。


別名"逆サマーソルト"。一瞬何が起こったかわからない速さ。



頭が相手側でうつ伏せから

●その場起き上がり攻撃
基本的にはパイと同一。Ⓚのみが後ろ回し蹴りで⇩Ⓚがアキラと同じ足払いを出す。

●横転からの起き上がり攻撃
Ⓚはその場からの蹴りと同じ攻撃。⇩Ⓚは特殊技の⇩Ⓚ+Ⓖと同じタイプの技を出す。

●回転からの起き上がり攻撃
Ⓚのみは上体を起こさないようにして出す回し蹴り。動作がかなり鈍いので使えそうにない。⇩Ⓚは⇩Ⓚ+Ⓖと同じタイプの足払いを出す。


かなり遅い回転からの起き上がり攻撃。見切られやすい。

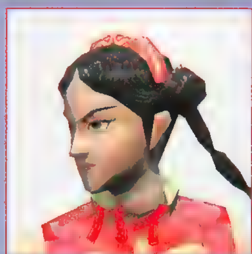
足が相手側でうつ伏せから

●その場起き上がり攻撃
上体を低くして、少し突き上げ気味の後ろ回し蹴りを出す（一応中段攻撃）。⇩Ⓚはかなり素早い前掃腿のような足払い。スピードがあるので使えそうだ。

●横転からの起き上がり攻撃
Ⓚのみはその場からのと同じ技を繰り出す。⇩Ⓚは⇩Ⓚ+Ⓖタイプの足払い。

●回転からの起き上がり攻撃
両手をついて後ろに両脚で蹴る"馬蹴り"。これは全キャラ共通技のようだ。


この技は全キャラ同じ技のようだ。



頭が相手側でうつ伏せから

●その場起き上がり攻撃
Ⓚのみはアキラと同じ後ろ回し蹴り。⇩Ⓚはかなり素早い足払いを出す。足払いは使えそうだ。

●横転からの起き上がり攻撃
Ⓚのみはその場からのと同一。⇩Ⓚは特殊技の燕旋蹴のような足払いを出す。

●回転からの起き上がり攻撃
Ⓚのみは上体を起こさないで繰り出す後ろ回し蹴り。スピードがないので見切られやすい。⇩Ⓚの横転のものと同一の足払いである。


前作の起き上がりと同じモーション。

足が相手側でうつ伏せから

●その場起き上がり攻撃
Ⓚのみは、上体を低くした状態から回し蹴りを出す技で、⇩Ⓚはいきおいのある足払いを出す。⇩Ⓚはかなり使える。

●横転からの起き上がり攻撃
Ⓚのみはその場からの技と同一の蹴り。⇩Ⓚは特殊技の燕旋蹴タイプの足払いを出す。

●回転からの起き上がり攻撃
アキラと同じく、一度、両手をついてから両足で蹴りを出す、通称"馬蹴り"である。


この足払いがかなり素早い。



頭が相手側でうつ伏せから

●その場起き上がり攻撃
Ⓚのみは起き上がりつつ、相手の胸元にヘッドバットを入れる技。⇩Ⓚは腰のあたりを狙うヘッドバットを出す。

●横転からの起き上がり攻撃
Ⓚのみは横転後に後ろ回し蹴りを出す。⇩Ⓚはラウ、パイと同じく燕旋蹴タイプの足払いを出す。


ワイルドな技ばかりを持つ。起き上がりにもヘッドバット。

●回転からの起き上がり攻撃
Ⓚのみはラウと同じタイプの蹴り。⇩Ⓚもラウ、パイと同じ燕旋蹴タイプの技だ。

足が相手側でうつ伏せから

●その場起き上がり攻撃
Ⓚだけの時は低い姿勢から回し蹴りを出すタイプで、⇩Ⓚはアキラと同じく、スライディングをする。スライディングは結構素早く使えそうだ。

●横転からの起き上がり攻撃
Ⓚだけはその場起き上がりと同じ蹴りを出すが⇩Ⓚはラウ、パイと同じ燕旋蹴タイプの足払いを出す。

●回転からの起き上がり攻撃
回転からの起き上がり攻撃は瞬帝以外全キャラこの馬蹴りのようだ。

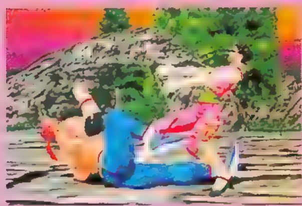

アキラと同じスライディング。意外にこの技は使えそう。



頭が相手側でうつ伏せから

●その場起き上がり攻撃
Ⓚのみはカゲと同じで、起き上がりつつかかと落としを出す。⇩Ⓚはアキラのタイプと同じ。一度両脚で蹴って、そのまま後転する技だ。

●横転からの起き上がり攻撃
Ⓚは後ろ回し蹴りを出し、⇩Ⓚはラウ、パイの燕旋蹴型の技を出す。ありふれてはいるが使える。


このかかと落としは使える！

●回転からの起き上がり攻撃
Ⓚのみの入力だとカゲ同様にかかと落としをし、⇩Ⓚは横転と同じ技を出す。

足が相手側でうつ伏せから

●その場起き上がり攻撃
Ⓚのみの入力は低い姿勢から繰り出すタイプの後ろ回し蹴りを出し、⇩Ⓚ入力の場合は突然足元を狙ったドロップキックを出す。これが使える。

●横転からの起き上がり攻撃
Ⓚのみの場合は上体を上げずに出す後ろ回し蹴り、⇩Ⓚは定番の燕旋蹴タイプの蹴りを出す。

●回転からの起き上がり攻撃
ウルフも例外なく、馬蹴りを出す。


足元をすくうこの技も素早く使える。



頭が相手側でうつ伏せから

●その場起き上がり攻撃
Ⓚ入力だけだと、定番の後ろ回し蹴り。⇩Ⓚで起き上がるとサラと同じタイプの足払いを出す。

●横転からの起き上がり攻撃
基本的にサラと同じで、Ⓚのみはその場と同じ蹴りを出し、⇩Ⓚを入力した時は燕旋蹴タイプの蹴りを出す。


この足払いは安定して使えそうだ。

●回転からの起き上がり攻撃
Ⓚのみはラウ、パイ同様に少し遅めの蹴りを出し、⇩Ⓚは接近された時に有効な燕旋蹴タイプのものと安定してる。

足が相手側でうつ伏せから

●その場起き上がり攻撃
基本的にはやはりサラと同じ技。Ⓚのみは上体を低くした蹴り技で、⇩Ⓚは勢いのある足払いを出すぞ。

●横転からの起き上がり攻撃
やはりサラと同じ。Ⓚのみは横転後に低い姿勢から突き上げ気味の回し蹴りを出し、⇩Ⓚは燕旋蹴タイプの足払いと安定したものを持っている。

●回転からの起き上がり攻撃
やはり全キャラ共通らしく、ジャッキーもあの馬蹴りをやる。


少し遅いのがこのタイプの蹴りの特徴。あまり使えない。



頭が相手側でうつ伏せから

●その場起き上がり攻撃
Ⓚのみを入力した時は後ろ回し蹴りを出す。⇩Ⓚを入力した場合、回し蹴りタイプの足払い（前掃腿系）を繰り出す（別名"床体操蹴り"）。

●横転からの起き上がり攻撃
Ⓚのみの時はその後起き上がり攻撃同様の後ろ回し蹴り。⇩Ⓚは定番の燕旋蹴タイプと安定して使える技が揃ってる。


この足払いはかなり素早い。結構使える技だ。

●回転からの起き上がり攻撃
Ⓚのみはラウ、パイと同じ蹴りを出し、⇩Ⓚはこれまた定番の燕旋蹴タイプの蹴りだ。

足が相手側でうつ伏せから

●その場起き上がり攻撃
Ⓚのみの入力は上体を低くして後ろ回し蹴りを出し、⇩Ⓚはラウ、パイと同じく、勢いのついた足払いを繰り出す。この技はスピードがあるので奇襲にはもってこいの技だ。

●横転からの起き上がり攻撃
Ⓚのみの場合、上体を低くして出す後ろ回し蹴りを出し⇩Ⓚは燕旋蹴タイプと安定している。

●回転からの起き上がり攻撃
サラも他キャラ同様馬蹴りを出す。


中段攻撃のこの蹴り。安定はしている。

大スクープ

特別企画　デュラルマスターを追え!続報
暫定版！

デュラルコントロールコマンド大公開！

噂され続けて○ヶ月！遂にゲーメスト編集部はデュラルコントロールに成功！その条件とデュラルの特集技一覧表を大公開するぞ！

担当：K.K　雪風

デュラルコントロールコマンドの募集から○ヶ月。これといった情報もなく、ただ月日だけが過ぎていったところ、編集部に一通の手紙と写真が届いた。

その中にはなんと暫定ではあるがデュラルをコントロールするためのコマンドと証明写真が入っていたのだ！

暫定版独占公開デュラルコントロールコマンド！

このページではその手紙を元に編集部で試したものを報告しよう。まず、デュラルコントロールするためには次の条件が必要になってくるらしい。

①まず、コインクリアをする。
②エンディング中に2コイン投入する。
③エンディング終了後、すばやく1Pボタンを押す。
④キャラセレクト画面を時間切れまで待つ。
⑤自動的にアキラが選択され、画面が切り替わる瞬間に2Pボタンを押して乱入する。

突然だとわけがわからなくなると思うので条件について少し詳しく説明しよう。

まず、第1の条件は最初に誰でも良いからクリアすること。クリアとは現段階ではどんな形でもよいからデュラルまでいき、デュラルを倒すというだけでよい。第2の条件はエンディング中に2コイン投入。暫定ではあるが、これをやった方が成功しているので一応書いておいたものである。

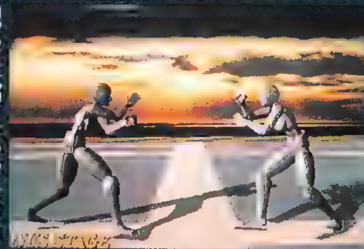
第3の条件はエンディング終了後、ただひたすら1Pを連打。タイトル画面が一瞬しか写らなければよい。第4、5の条件は、③で再度プレイを開始したら、キャラ選択画面で20秒ぐらい待つこと。右上に表示されているタイマーが0になり、アキラの顔がニヤッとして、ゲーム画面に切り替わる瞬間、かなりシビアで、画面が一瞬黒くなり、ノイズが少し走った時に2Pボタンを押す。既に②で2コイン投入しているので乱入することになる。第5の条件が完璧なタイミングなら乱入時に表示されるはずのHERE COME NEW CHALLENGERの文字が表示されない。1Pにアキラ、2Pがデュラルになっている画面が表示されていれば成功だ！

ゲーメスト編集部に出現！デュラルその隠された技のすべて

第5の条件がかなり難しいので、そう簡単には成功しない。しかし、根気よくチャレンジし続けたところ、我々でもなんと1度成功し、デュラルを使用できた。ここからはデュラルの技について説明してみよう。

使用できた特殊技は表①のような技があった。ほとんど同じ性質だが、技ごとに説明していくとしよう。


CPUが使わないジャイアントスイングもこの通り！


コマンド成功！ちゃんとCPUもできる上にD・D対決も


「鶴子穿林とはこんな技か…おまえにはもったいない…。」「くそお〜」アキラ談。


「うおうオレ様の技があ〜!!」


ちゃんと起き上がり攻撃も…スプリングキックもあるぞ！


ミドルキックは強力だ!!

デュラルコマンド技一覧

特殊技	
エルボーバット	Ⓟ
ロジョイントバット	Ⓟ Ⓚ
ニーキック	Ⓚ
エルボーハンマー	Ⓟ
ジャックナイフキック	Ⓚ
トーキック	Ⓚ
スピンキック	Ⓚ＋Ⓖ
アックスラリアット	Ⓟ
回転地擂り脚	Ⓚ
後転地擂り脚	Ⓚ
前転	
後転	
葉重ね	ⓅⓀ
烈掌脚	ⓅⓅⓀ
散弾裏蹴り	ⓅⓅⓅⓀ
旋　蹴　り	しゃがんだ状態でⓀ＋Ⓖ
雷龍飛翔脚	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
連　環　腿	Ⓚ（Ⓚ）
鉄　山　靠	Ⓟ＋Ⓚ
ダウン攻撃技	**相手が倒れている時に入力**
雷　陰　掌　打	Ⓟ
飛　翔　撃	又は　Ⓟ
投げ技　（立ち状態）	**相手と接近してから入力**
ブレーンバスター	Ⓟ＋Ⓖ（基本技）
ボディスラム	Ⓟ
ジャイアントスイング	Ⓟ
リフトアップスルー	Ⓟ
影　霞	Ⓟ
柳　車　旋　転	Ⓟ
天　地　頭　落	Ⓟ
心　意　把	Ⓟ
鶴　子　穿　林	Ⓟ＋Ⓚ
対しゃがみ投げ技	**相手がしゃがんでいる時接近して**
アイアンクロー	Ⓟ
マシンガンニー	Ⓚ
ダブルアームスープレックス	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

●基本技について

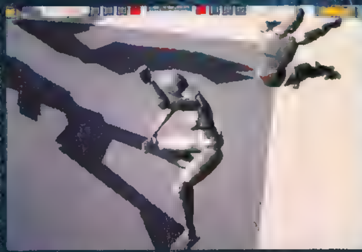
基本技は他のキャラと大差はない。特徴としてはしゃがみⓅやⓀ、ⓅⓀ、ⓅⓅⓅがサラと同じく拳が小さいのでやはり当てにくいこと。反面、全キャラ中サラ、パイ、カゲと同じく最速のスピードを持つ。⇧Ⓚの中段蹴りはアキララウ同様、出した後に隙が変いのに、スピードはカゲの中蹴りと同当とかなり強力だ。

その他、ジャンプ攻撃ではなんとなく登りジャンプ攻撃が長く強力な反面、ウルフ、ジェフリーならドロップキック、サラならドラゴンキックに相当する技をデュラルは持っていないこと。なぜか空対空の技しか出ないようだ。

基本技については以上。次に特殊技を見ていこう。



ジャッキーのスピンキックも実は持っている。



CPUも使わない鉄山靠。一体いくつの技があるのか…



「貴様は用済み、私自らが出る！（C・P・B調）」

●投げ技系

まず、投げ技は全キャラ中最も豊富で、表①を見てもわかるようにアキラの心意把（⇩⇨Ⓟ）、鶴子穿林（⇦⇩Ⓟ＋Ⓚ）を始めに、ウルフのブレーンバスター（Ⓟ＋Ⓖ）、そしてCPUデュラルでは決して使ってこないジャイアントスイング（⇦⇩⇨⇧⇨Ⓟ）を待っている。ボディプレス（⇨Ⓟ）も使用可能。この他、ジェフリーのリフトアップスルー（⇦⇦Ⓟ）や、ラウの柳車旋転（⇦⇦Ⓟ）、カゲの影霞（⇦⇨Ⓟ）などがある。対しゃがみ投げもたくさんあり、表①のようにアイアンクロー（⇩Ⓟ）からマシンガンニー（⬇⇨Ⓚ）すらある。



「ムー前転、後転もできるとは…おぬし、やるなー!」



心意把をアキラに決めるデュラル。「オレ様の立場は？」アキラ談



ダウン攻撃すら持っている。パイより早い気がする。



起ドアップの勝ちポーズこの画面も普通見れない。

●特殊技について

特殊技ではジャックナイフキックやロジョイントバットなどの強力なものがありその上、パイの雷陰掌打があり、投げ技の後で追い打ちをかけまくれる。カゲの旋蹴りなんかもあったぞ!



しゃがみ投げもたくさん

難しすぎるコントロールコマンド君の報告を待つ!

最後に、デュラルコントロールコマンドは現段階では正式なものではない。そこで再度デュラルコントロールコマンドについての読者からの報告を募集する。ちなみに今回手紙をくれた山岸さんにはAM2研よりステキなプレゼントがあるぞ!

なお、このデュラルコントロールコマンドは現段階では正式なものではありません。読者からの質問には電話等でお答えすることはできませんのでご了承ください。



デュラルコントロールを完璧にしてCPU Dを倒せ!



MARVEL COMICS

謎のXゲージを使うのだ!

X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

ゲームに登場する10人(+2)を、新画面写真とともに紹介していこう。さらにシステム面もちょこっと紹介。

担当:KAL
ももやん
M.D.S.-RIK君

X-MENはもう3回目の紹介になるのだが、もうX-MENと呼ばれるミュータントたちがどんな奴らなのかは知っていただけただろうか?

今回の紹介では、X-MENというゲームの内容の部分、システムに関する部分を紹介してみようと思う。

これを見てX-MENがどんなゲームなのかを予想してみてくれ。今までの格闘にない要素が、このX-MENにもふんだんに盛り込まれているぞ。

では早速基本となる操作系から見ていこう。

基本操作

図を見てもらえばわかるとおり、要はストIIと同じである。

●ガード

これもほぼ今までと同じである。レバー後ろ方向で立ちガード、後ろナナメ下なら下段ガードとなる。

なおヴァンパイアと同じくこのX-MENも空中ガード可能である。ただしガード後の攻撃など詳細は不明。

●投げ

相手の近くでレバーを相手方向+中か強ボタンで投げ。

●ダッシュ

レバーを素早く2回入れるとダッシュ。

●スーパージャンプ

レバーを素早く下・上と入れると、スーパージャンプである。

これは今までのカプコンゲームにはない、新しい要素である。スーパージャンプ中でしか使えない技などがありそうである。

●受け身・投げ返し

相手につかまれてしまったときに、レバー下+パンチ3つ同時押しで、受け身および投げ返しとなる。

ストII時代から受け身はあったが、投げ返しとはどういった技なのか?操作が複雑なのも気にかかる。

また、この受け身・投げ返しは、Xパワーゲージ(後述)を消費する。

基本となる操作系はこんなもんだが、当然のごとく新システム部分(スーパージャンプ・受け身・投げ返し)の操作が重要になってきそうである。

これが新ゲージの正体だ! Xゲージシステム

●Xパワーゲージとは?

Xパワーゲージとは、必殺技を出す、または通常技をヒットさせることで溜まっていく、体力ゲージの下に表示されているゲージのこと。

感じとしては、ストIIXのスーパーコンボゲージの溜まり方に似ている。

このXパワーゲージは、いくつかのレベルに分かれている。パワーゲージ2以上になると、キャラクターがオーラをまとうぞ。



必殺技を出せばXパワーゲージが溜まってゆくのだ。

●超能力「Xパワー」

Xパワーゲージを消費して使用する技のことだ。

分身・飛行・スピードアップ・無敵状態など、掟破りの能力が多数あり、通常技や必殺技と組み合わせることによって闘いの幅がぐんと広がるだろう。

●究極秘奥義「ハイパーX」

Xパワーゲージ MAXのレベル4で使えるようになる技である。超強力な攻撃が画面中を埋め尽くす。

ハイパーXは各キャラ用意されているようなので楽しみだ。

オートガードで初心者に挑め!

このシステムはかなり新しい。

ゲーム開始時に「AUTOMATIC」モードを選べば、自動的に相手の攻撃をガードしてくれるモードになる。

Xパワーも溜まりやすくなっているので、上級者相手にも乱入対戦ができるという寸法だ。

ただし、1人勝ち抜くと通常の「MANUAL」モードに戻る。

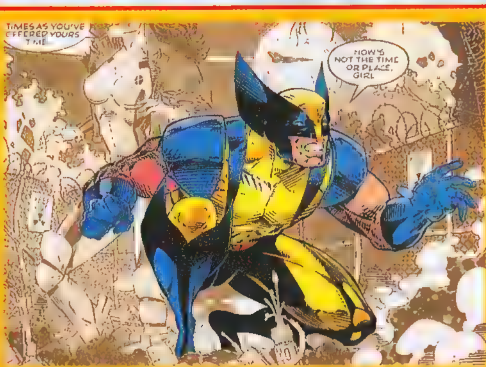
でもこれで初心者対上級者の対戦が楽しくできる。なんとも親切設計だ。

☆次ページからは各キャラクター新着Photo大公開だ。各キャラのプロフィールの、よりくわしい正確なものが手に入ったので、それらも見ながら紹介していこう。



センチネルのハイパーX「プラズマストーム」が炸裂!!

(注・画面は開発中のものです)



短気でケンカっ早い一匹狼。地上でもっとも硬い金属・アダマンチウムで出来た爪を手の甲から伸ばし、あらゆるものを切り裂く。

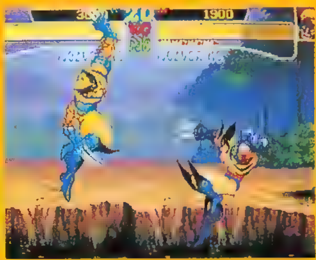
全身の骨格もアダマンチウムで強化されており、ミュータントとしての超回復能力と合わせて、どんな重傷を負っても生きのびるタフさを持つ。

いつも苦虫をかみつぶしたような顔をしており口が悪いが、意外と義理堅く仲間思いな面もある。

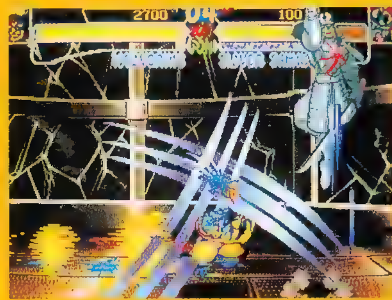
ほかのキャラと比べてみると極端な特徴はなく、意外とスタンダードなキャラかもしれないぞ。

究極のタフガイ
ウルヴァリン

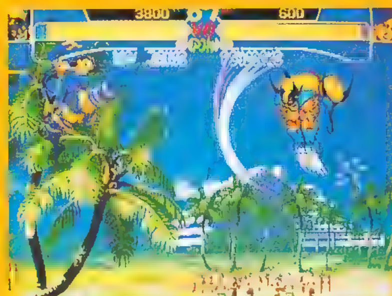
本名：ローガン
国籍：カナダ
性別：男性
属性：善（X-MEN）
身長：５フィート３インチ（約160cm）
体重：195ポンド（約88kg）



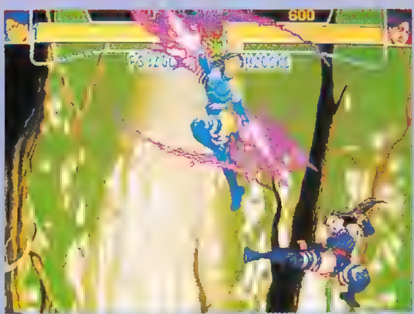
ちょっと苦手だけど、空中戦だってできます。



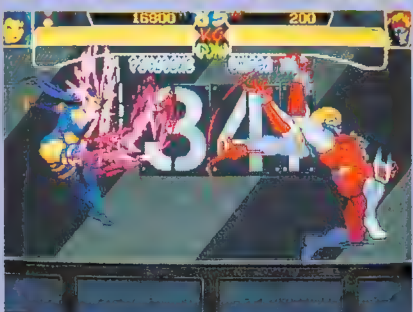
これがウルヴァリンのハイパーX、バーサーカーバレッジだ！



ウルヴァリン対決！勝利者はどっちだ！



スーパージャンプで空中高く跳び上がり、必殺技サイブレイドスピンを使う。



身軽なサイロックは、またもスーパージャンプ中に必殺技サイブラストを発射。





ハイパーXのサイスラストだ−これはリーチ長そう。

ファイティングドール
サイロック

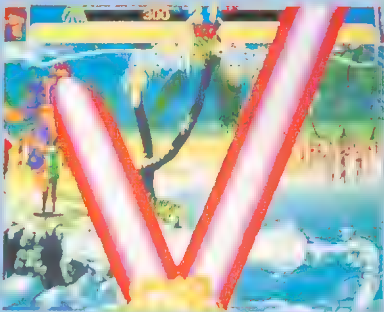
美しい外見に似合わずキツイ性格の女性。テレパシー能力を持ち、さらに精神波を凝縮して放出することで相手の精神・神経系統を攻撃する。

東洋武術の達人で、身軽さを生かして闘う姿はさながら女忍者のようだ。X-MENのメンバーにとってもミステリアスな存在である。

サイキックナイフ、体術を使って闘うため、リーチは短く接近戦が多くなりそうだ。

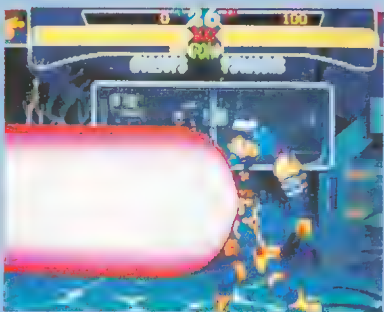
ほかのメンバーと比べると、一番人間らしい外見と動きをしているが、その分若干地味な存在になりそう。だが、華麗で格好いいぞ。

本名：エリザベス〝ベッツィ〟ブラドック
国籍：イギリス
性別：女性
属性：善（X-MEN）
身長：５フィート11インチ（約180cm）
体重：155 ポンド（約70kg）


サイクロップスの空中オプテックブラストだ。

本名：スコット・サマーズ
国籍：アメリカ
性別：男性
属性：善（X-MEN）
身長：６フィート３インチ（約190cm）
体重：175ポンド（約79kg）




これがサイクロップスのハイパーＸ「メガオプティックブラスト」。

コマンドリーダー サイクロップス

正義感と責任感にあふれたX-MENのリーダー。目から発射される破壊光線（オプティックブラスト）が最大の武器である。　リーダーとしての責任感から優等生的にふるまっているが、その真面目さと指揮能力の高さはメンバー全員から尊敬されている。

メンバーの１人、ジーン・グレイと結婚した。

画面写真のほうを見てみると…サイクロップスがオプティックブラストを空中で出している。しかも地面で反射しているぞ。それにうわさでは出している最中に角度を変えることができるらしいので、使い勝手のよさそうなキャラだ。

もう１枚の写真は、サイクロップスのハイパーX「メガオプティックブラスト」だ。超々極太のレーザー。強そう。

大自然の女神 ストーム

女神のように誇り高いX-MENのサブリーダー。天候を自在に操ることができる。

彼女は気温、気圧、湿度など、大気の状態を自分の思い通りに操り、風と雲でハリケーンを作ったり、雷の矢で敵を攻撃したり、風を呼んで飛行することも可能である。

X-MENの理想の実現のためには、自分の幸せを犠牲にすることもいとわない強い意志と使命感の持ち主である。

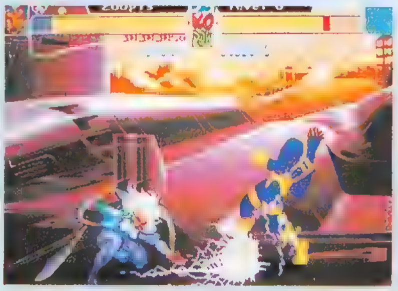
こういった設定を見ていると、ゲーム中のストームは、かなり変わったキャラクターになりそうだ。雷で攻撃したり、風を操ってみたりと、なかなか派手なキャラかも。

しかし、原作の中でのストームは閉所恐怖症。せまーいステージや、地下ステージなんかあったら、まともに闘えるんでしょうかね。

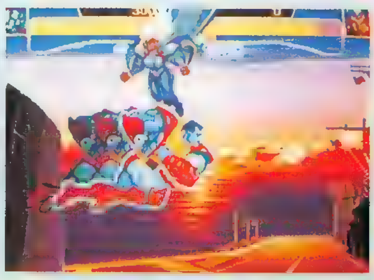




オメガレッドとの対決。お前だけは倒す！


雷で攻撃！しかし、これが通常技とは…。

本名：オロロ・マンロー
国籍：アメリカ
性別：女性
属性：善（X-MEN）
身長：５フィート11インチ（約180cm）
体重：127ポンド（約58kg）


風を操り、天高く飛び上がるストーム。

HOTなクールガイ
アイスマン

本名：ボビー・ドレイク
国籍：アメリカ
性別：男性
属性：善（X-MEN）
身長：５フィート８インチ（約173cm）
体重：145ポンド（約66kg）

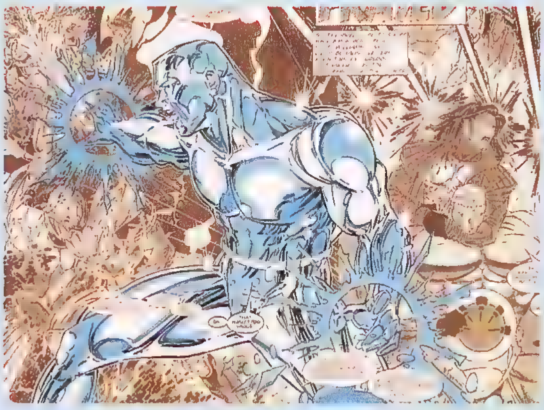
陽気なナイスガイ。体全体を氷に変え、大気中の水分から瞬時に氷を作り出し、さまざまに用いて敵を攻撃する。

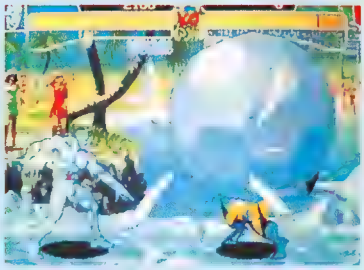
子供っぽく楽天的な性格で、深刻になりがちなX-MENの中では貴重な存在である。

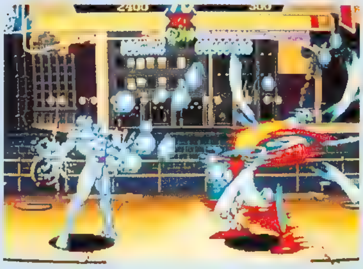
ひょっとすると意識してそうしている部分があるかも？

こんなユニークな性格のアイスマンだが、技のほうは異様にカッコイイのでご心配なく。でもちょっと色モノっぽい雰囲気を持ったクールガイ、アイスマン。使ってみたら面白そうだ。

今回もまた新たな攻撃があらわになった。これもまた氷を用いた必殺技だ。アイスマンの能力の幅広さがうかがえる。




必殺技「アイスアバランチ」。敵の頭上に巨大な氷塊を落とす！


アイスマンがハイパーX「アークティックアタック」を使っている。アイスマンは？

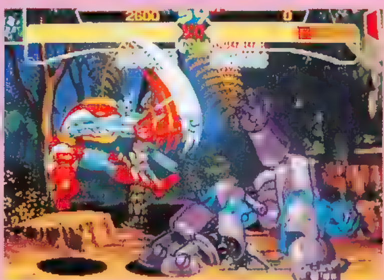
鋼の肉体
コロッサス

本名：ピーター・ラスプーチン
国籍：アメリカ（以前はロシア）
性別：男性
属性：善（X-MEN）
身長：６フィート６インチ（約198cm）
体重：250ポンド（約227kg）

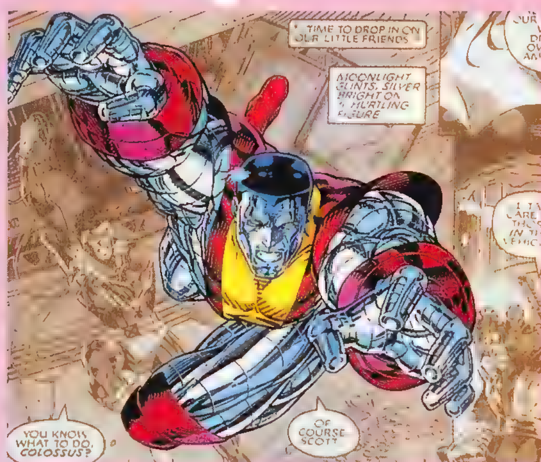
ロシア農場出身の朴訥な青年。彼の能力は、全身をくまなく防護する生体金属の鎧を瞬時に形成することであり、この鎧は120ミリ戦車砲の直撃にも耐え、超低温から超高温までの状況下からコロッサスの肉体を守り抜く。

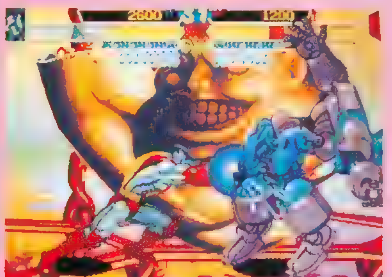
芸術を愛する純粋な青年だったが、最近家族を相次いで亡くし、絵を描くのも詩を創るのもやめてしまった。X-MENとしての活動は、彼に安らぎを与えてくれるのだろうか…。

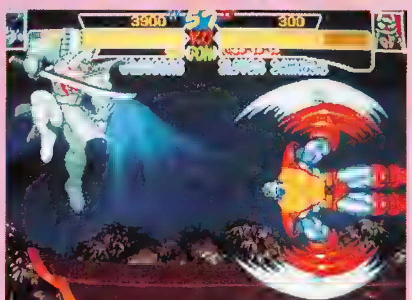
と、非常にシリアスなプロフィールのコロッサスは、格闘ゲームにはなくてはならない肉体派のキャラクターだ。原作ではやさしくて気のいい〝いいやつ〟なので、みんな、勘違いしないでくれよ。


ジャンプ攻撃でセンチネルを襲う！


コロッサスの通常の必殺技、「パワータックル」だ。見ためどおりの技。




立ち大パンチで一撃！


スーパージャンプ中に大パンチを出す。



異次元の魔女
スパイラル

異次元空間モジョ・ワールドからやって来た人造生命体。６本の腕を使って踊ることでさまざまな魔術を操る。

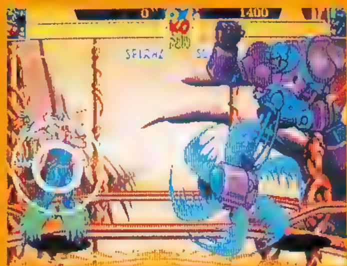
敵を傷つけ苦しめることに無上の喜びを感じる。娯楽を提供することが権力に結びつくモジョ・ワールドの支配者モジョの奴隷として、最高に面白い娯楽番組を提供するべくマグニートーの手下を演じている。

なんとスパイラルは人造生命体であったのだ！しかも異次元からやって来たというではないか！

怪しい。怪しすぎる。このキャラには謎めいた神秘的なものを感じるぞ。６本の腕を使い踊って魔術を使うというのも、怪しさが爆発している。

技関係も、特殊なものが多そうだ。腕が伸びるのはもちろんのこと、体をまるめて浮遊したりと豊富だ。


これが必殺技「ダンシングソード」だ。


Xパワー「スピードダンス」を使ってるところ。センチネルの技は何だ!?

本名：スパイラル
国籍：異次元
性別：女性
属性：悪（悪のミュータント軍団）
身長：？
体重：？

白銀の鎧武者
シルバーサムライ

武士道をまっとうするために生きている、現代の戦国武将。愛用の日本刀に闘気をまとわせ、チタン合金をも両断する。

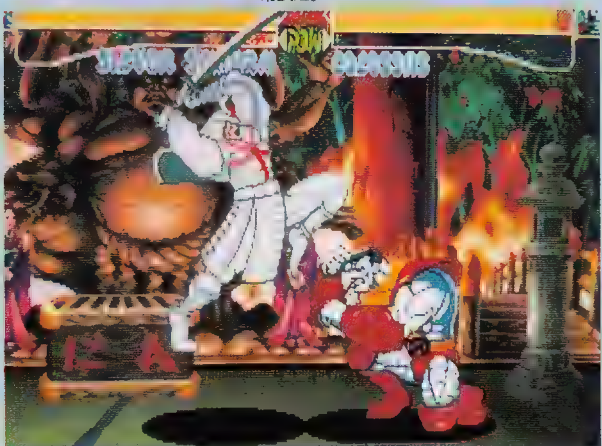
日本最大のヤクザ、ヤシダ一族の総帥である。一族の勢力が昔日の面影もなく衰え果てていることを恥辱と感じ、命より大切なヤシダ家を再興するためにマグニートーの手下となって働く。

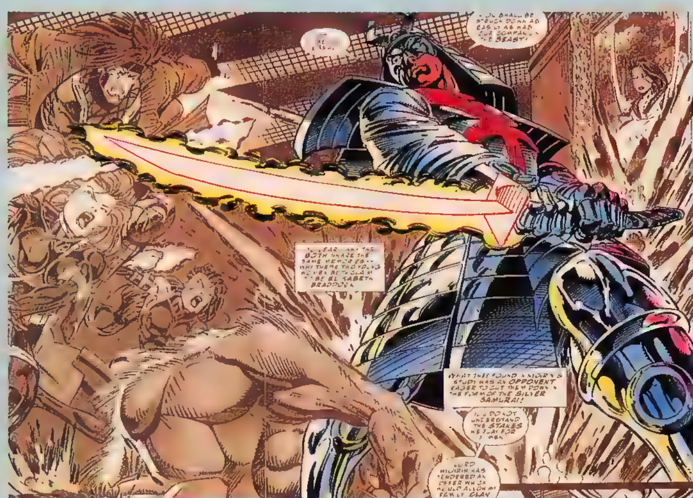
一応名前に"サムライ"とついてはいるが、手裏剣や分身の術なども使う。

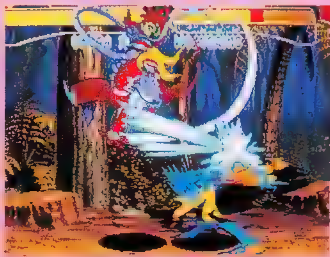
刀を武器にしているだけあってリーチは長そうだが、X-MENの世界では必ずしも通常技のリーチが長ければ強い、というわけではないのでどうだかわからないぞ。


衝撃波まで出してハデハデだが、これは通常技だ。

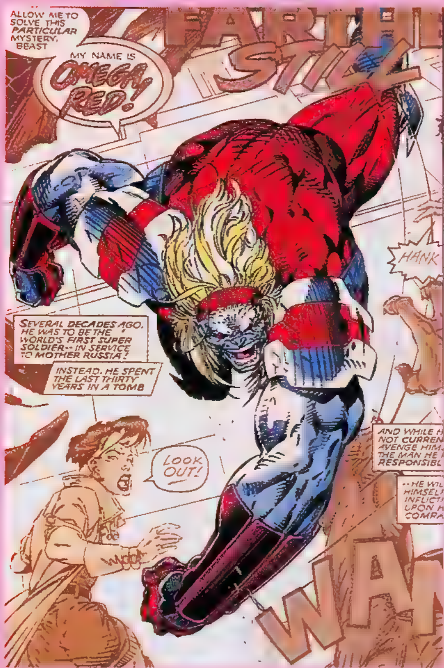
本名：ケンイチロー・ハラダ
国籍：不明
性別：男性
属性：悪（悪のミュータント軍団）
身長：６フィート６インチ（約198cm）
体重：310ポンド（約141kg）
鎧を取ったときの体重は250ポンド（113kg）


必殺技の手裏剣を投げる。デカイ手裏剣だ。





ジャンプ大パンチがウルヴァリンにHIT!!



紅の超人兵士
オメガレッド

本名：アルケイディ・ロッソビッチ
国籍：不明
性別：男性
属性：悪（悪のミュータント軍団）
身長：６フィート６インチ（約198cm）
体重：300ポンド（約136kg）

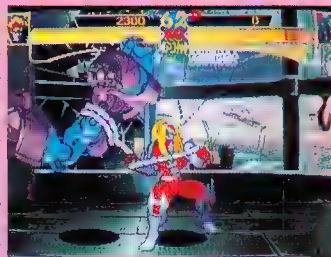
旧ソ連軍に人間兵器として改造されたミュータント。呼吸するように無造作に人間を殺し、その生命力を吸収する。手首から伸びる超金属のムチ「カーボナディウム・コイル」を自在に操る。

開発を命じた旧ソ連政府も恐れるほどの破壊力を発揮した彼は、冷凍睡眠にかけられ封印されていたが、約30年後に地上に復活する。

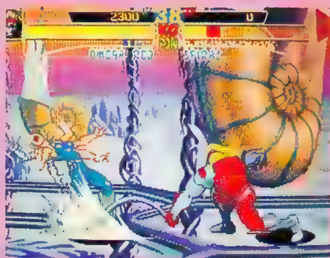
オメガレッドは過去にウルヴァリンと闘って敗れたことがある。彼がおとなしくマグニートーに従っているのは、単にウルヴァリンへの復讐のためなのだろうか。

彼はもともとはKGB（旧ソ連の秘密情報部）に所属しており、世界の裏舞台で暗躍を重ねていた。しかし次第に命令を無視するようになり、そのため冷凍されたのだ。

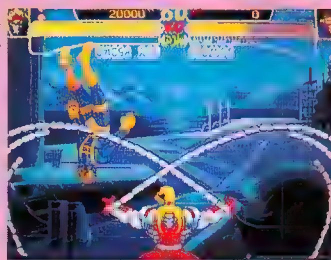
なお、オメガレッドは旧ソ連初の超人兵士ではあるが、世界初ではない。他の国では第２次大戦当時から研究されており、41年アメリカのキャプテンアメリカ、謎の組織が作ったウルヴァリン、セイバートゥースなどが先に誕生している。



カーボナディウム・コイルを使った必殺技だ。しかしセンチネルからは生命エネルギーは吸えない…。



衝激波が相手を襲う！



ハイパーXのオメガデストロイヤー炸裂！もはやオメガレッドの独壇場だ。

ミュータントハンターロボット
センチネル

ミュータントの力を恐れる人間によって造られたロボット軍団のうちの一体。

意志や感情を持たず、プログラムに従って、内蔵されたさまざまな兵器でミュータントを攻撃する。

ちなみに〝センチネル〟は単体の名称ではなく、ミュータントハンターロボット群の総称である。

マグニートーはX-MENを足止めするため、故意に通信を傍受させてセンチネルを操っている。しかしマグニートーの居場所がわかれば、センチネルは彼にも牙を剥くだろう。すべてのミュータントを管理または根絶することがセンチネルの目的なのだから…。

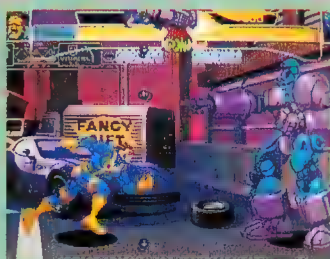
見ての通りこのキャラは、その巨体からなるパワーがウリだ。ケーブルを利用した攻撃もおそらくあるはずなので、ダルシム、アナカリス的存在、いわゆるイロモノ的な匂いがある。

画面写真で何か飛ばしているが、これは必殺技の一つ「センチネルフォース」だ。おそらくセンチネルのことだから、遠隔操作ができるのかもしれない。

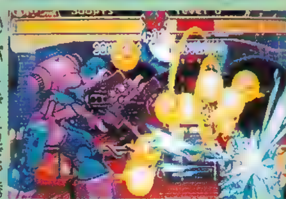
とにかく無表情であり余る巨体。これで負けて倒れると、ギャラリーの笑いを誘えるだろう（だから？）。



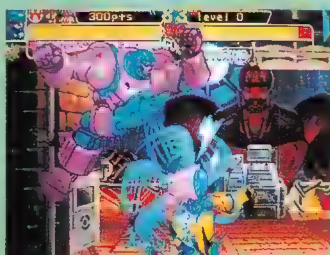
本名：センチネル
属性：悪（悪のミュータント軍団）
身長：20フィート（約610cm）
体重：30トン



飛び道具？のセンチネルフォース。遠隔操作ができると最高。



ハイパーXがこれだ。誘動していくので逃げれないィー。



これがジャンプ大キックウ〜？連続技につながるのかな？



いよいよ佳境に突入！ 読んで損はない6面徹底攻略

DARIUS 外伝 GAIDEN

ダライアス外伝

6面のボス、ゾーンの徹底攻略とキャプチャー講座・新パターンなど盛りだくさんの内容で迫る！

担当：石井ぜんじ、松っちゃん

今回は、楽しく点数UPの中ボスキャプチャー講座と、イソギンチャク、アンコウのボスの攻撃のよけ方の補足から始めよう。

中ボスキャプチャーにはショット付きのウェーブで、ヒレなどパーツを壊すときはショットなしのウェーブと、パワーUP段階の使い分けが大切だぞ。

中ボスキャプチャー講座

①キャプチャーの基本

各ゾーンに出現する頭部にボールを埋めこんだ中ボスたち。ぜひ頭部のボールにのみダメージを与え、ボールを回収して仲間にしたいところだ。仲間にすれば、全面クリアしたところで1機あたり20万点のボーナス点がもらえる。

そのためには、中ボスのアルゴリズムに合わせて、[illegible]を撃ちこまなければならない。ただし、このとき大事なのは自分のパワーUPの段階だ。ウェーブになっていた場合、白い弾のショット付きのウェーブでないと、仲間にするのが難しい。中ボスにたどりついたとき、ショットの混じったウェーブの段階にしておくことが大切だ。

それでは、キャラクター別にキャプチャーのしかたを解説していこう。

ニギス&ナメクジウオ

できるだけボムをボールに当てるようにする。ナメクジウオは、近づいてボムを連射しよう。

カブトウオ

止まって白い誘導弾を出してくるときと、自機のY座標を合わせようとしてくるときがある。

出てきたら、まず画面の一番下に誘導してカブトウオを固定する。カブトウオが動かなくなったら、ボールの上にはりついてウェーブのショット部分とボムをボールに当てろ。この位置は、白い誘導弾の死角になっている。



出現したら一番下に誘導する。



はりついてボムとショット部分を連射しよう。



白い誘導弾を3発出したら下に行って再び誘導しなおす。



誘導しなおすのが難しかったらいったん上に逃がしてもいい。

カブトウオが白い誘導弾を3回撃ったら下に行き、再び上に戻る。するとカブトウオは、下に誘導され、再び上に追尾しようとする。しかし、追尾しきれず、また白い弾を撃ち出すので再びボールにはりついて撃とう。

このパターンは、上に地形があるFゾーンに特に有効。この誘導のしかたがわかりにくい場合は、一回はりついたあと、いったん画面の上のほうへカブトウオをやりすごしてもいい。そして、次にカブトウオが追尾してくるときに下に誘導し、はりつくようにすると楽だろう。

カブトウオをキャプチャーするときは、ウェーブ2段階目の、ショットがウェーブの上下についている段階を使う。この段階以外だと、キャプチャーは難しいぞ。Fゾーンでは、カブトウオの前の赤2つは取らないように。

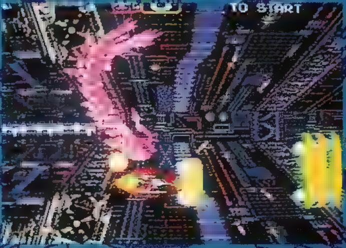
バルディエホシノエソ

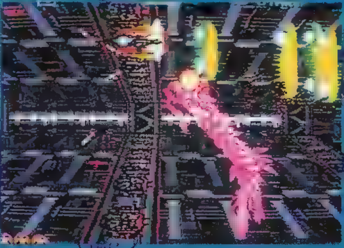
この中ボスをキャプチャーするときは、広いウェーブでショットがV字状に出ているパワーUP状態で狙うといいだろう。赤を少しずつ逃がして段階を調節する。

バルディエホシノエソは自機を常に追尾してくるので、反時計回りに回しながらボールを狙う。回る軌道は円というより、[illegible]円軌道を描くようにする。

上から下に下がるときは、ナナメ左上に出るマルチボムでボールを狙いうちする。逆に下から上へ上がるときは、ウェーブの下の部分をボールにこすらせよう。下に出るショットの弾をボールに当てるようにする。

この狙い方さえわかっていれば、簡単にキャプチャーできるはず。K、Oゾーンは中[illegible]ルチボムを当てる。





上に上がるときはウェーブのシ[illegible]

ボス出現後、壁が出現する。中ボスの体が邪魔して壁の破壊が遅れると危険。1回転目を大きめに回すと壁が壊しやすい。

コブダイ

オプション付きでショットがV字状に出ている段階でキャプチャーする。

中ボス出現のタイミングを覚えておいて、1～3面の中ボス同様頭部のボールにはりつく。右下に出るボムとウェーブ内のショットの両方を当てる。できるだけボムが連射できるようにはりつく。

ここまでは1～3面のボスと同じなのだが、コブダイはしばしば画面の一番上まで来てしまう。そうなると、いっ

たん撃ち止めて、画面の下へ切り返さないといけない。チャンスを見て、再び上へはりつきに行こう。上へはりつきながら、中ボスの動きをギリギリまで見極める判断力が必要とされる。

コウモリダコ

出現と同時に、まずマルチボムをボールに当てる。そして、足が開いてボールにはりつける隙間ができたときにはりついて一気に撃ちこむ。ショットとボムを効率よく、[illegible]して撃ちこもう。ボスが右側に行くまでの連射能力が勝負の分かれめ。

最後に一言。中ボスに敵を出させると点が入らなくなるのに注意。特に、編隊ボーナスは点数表示が出ても点は入らないぞ。4万点も持っていかれたんじゃ大損。

ちなみに、中ボスはボタンを押しっ放しにするとバリバリ攻撃してくれる。特に、メクジウオの攻撃は圧巻だぞ。



中ボスの動きの周期を見極める。無理なときは下へ切り返せ。


足が閉じている隙に入りこんで一気にダメージを与えろ。

イソギンチャクの倒し方

イソギンチャクの口から噴き上げる青や緑の弾は、画面の一番右側が死角になっている。これを利用すれば、楽にイソギンチャクを倒せるぞ。

まず、最初は画面の一番上から少しずつ弾を誘導する。うまく動けば、切り返さなくても大丈夫。

次は吸いこみなので、触手を狙って撃ちこもう。その後に、青い弾を降らしてくる。これを、右端の安全地帯でかわす。かわしつつ、右下に入ってウニーノを足にかすらせて、足を壊してもいい。

次は口からクマノミを出す。口に撃ってもいいが、左下に入って撃てば足が壊せる。

さらにその後、赤いアメーバ状の敵を出し、吸いこみモードが来る。その後2回目の[illegible]すぐに右下へ逃げる。





[illegible]下に入って足を[illegible]弾幕降らし[illegible]来るので、ここまでに倒してしまおう。

アンコウのクロスレーザーの安全地帯

4面ボスのアンコウは、第2形態になると長いレーザーを出してくる。これは自機を追いつめてくるため、アンコウの位置の誘導が重要だった。

しかし、このレーザーは、実は正面にいれば当たらないことがわかった。レーザーを出す瞬間、レーザーの真正面に自機を合わせておく。すると、アンコウはレーザーを出す前に、上か下のどちらかへ動いていってしまうのだ。

あまりに意外な死角。これでクロスレーザーは怖くない。

あら不思議。レーザーが当たらずボスは勝手な方向に。



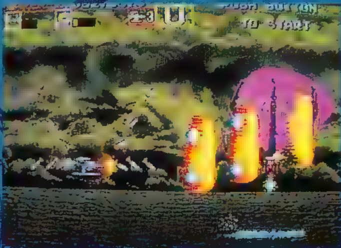

ボスの[illegible]にレーザー[illegible]

ZONE P.U 惑星ダライアス 水上

RED 3 GREEN 7 BLUE 2 VIOLET 2

ずっと上コースのPゾーンとずっと下コースのUゾーンは、まったく同じ面だ。したがって、まとめて攻略していくぞ。

初めの水上は、ロロギンの突進が攻撃のメイン。飛び魚のクロルは、とりわけ厳しい攻撃をしてこない。



この[illegible]攻撃の[illegible]

水中に潜ると、すぐに中ボスのコブダイが出てくる。下スクロールして、水中に潜ったら一番下でコブダイの出現を待とう。

地上敵[illegible]





キャプチャーを取るためにも右下に移動しておこう。

オカミユ32。この砲台は、自機が一定距離まで近づかないと活動しはじめないという厄介もの。

離れていると何もしてこないが、



近づいて活動させれば攻撃してくる。



もちろん、ルオカミユ32は活動してからでないと破壊できない。コイツがいるところは、一度前に出て活動させ後ろに下がりながら破壊するといい。

ほかで、目立っていやらしいのはフィックス編隊。装備があれば、前に出て適当に連射するだけで全滅できる。フィックスは、2編隊一組で2回出ることは覚えておこう。

1UPは、斜めに立っている騎士の像。ウェーブで敵を撃っていれば勝手に出現するだろう。

ZONE Q 惑星ダライアス 氷の森

RED 3 GREEN 6 BLUE 2 VIOLET 0

このゾーンは、狭いゾーンだけにウェーブがとても生きるゾーン。やられてウェーブ以下の段階になっていると、かなり辛い。

スタート直後は中ボスのコブダイが出現する。コブダイの直前にネンウムが赤のパワーUPを持ってくる。パワー段階を最強一つ前でセーブしている人は取らされないように注意しよう。コブダイは、地形がないため比較的楽にしやすいはず。

洞窟内に入ると、元祖ダライアスのWゾーンを思わせる氷の洞窟になっている。ここで、ウェーブを止めるワザヤミというプルプルしたゼリー状の氷のようなものが登場する。

一番の難所と思われるのが、ワザヤミに囲まれた砲台が多数出現するところ。ここは、できるだけ早く前に抜けてしまえば安全なのだが、実はここに1UPが隠されている。見逃しがちだ。

場所は、縦に砲台が並んでいるところの一番下。ワザヤミに囲まれて行き止まりになっている地域にある。ここは、できるだけ早めに前に出ていき、下に入りこむ。1UPを出したのを確認したら、そこで少し粘って、さっと前に抜けていこう。

ちなみに、ワザヤミはウェーブを止めるくせに自機に対しての当たり判定がない。ぶつかっても通りすぎてしまうので、これさえ知っていれば1UP地帯は問題ないはず。

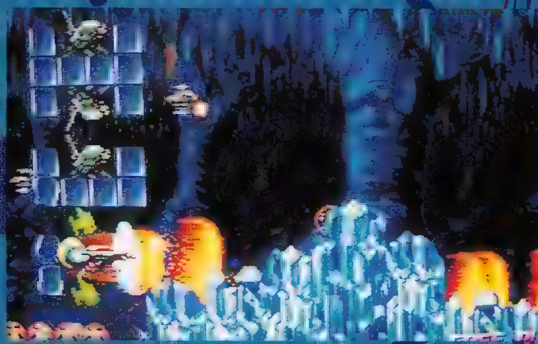
ここ以降は、地形ごしにウェーブを貫通させて砲台を撃破していけばいいだろう。ボス



ここに1UPがある。できるだけ早く中に入りこもう。



最後のサーチレーザー砲台は地形の[illegible]入って[illegible]



下で少し粘り、隙を見てさっと[illegible]

前の、サーチレーザー砲台は粘っていれば消えてくれるので、地形の陰に隠れていればいい。倒したかったら、砲台の手前の樹氷のくぼみの中に入って撃ちこめばいいだろう。

ZONE R 惑星ダライアス 荒野

RED 4 GREEN 4 BLUE 2 VIOLET 0

まず、スタート直後にネシウームの編隊が飛来する。その中に、アームのパワーアップを持っているものがいるが、マルチボムで画面後ろで撃ってしまいがち。逃さず取ろう。

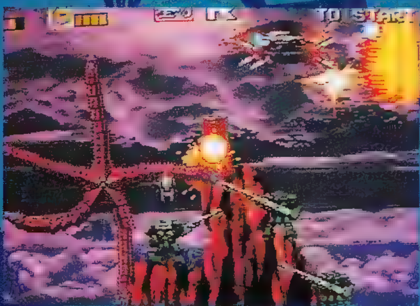
その後、ゾーンは山岳地帯に突入する。ここで一番怖いのは、ミサイルを連射してくるベンサーだ。岩の中に隠れていて、突然出てくるので意表を突かれる。位置を覚えておいて、出現即破壊するのがいい。逃げようなどと思うと危険。

1台目のベンサーが出現すると、すぐ後ろからバンドドンが2匹、それと共に前からノウコが高速で落下していく。アームを残していれば平気だが、突っこんでくるノウコの直撃を受けないよう注意しよう。

さらに山を登る途中にベンサーがもう1台出現し、それと同時に2匹目のノウコが落下してくる。ここは、画面の上のほうでウェーブを連打していれば、ノウコが落下する前に破壊することができる。



まず最初はここが難関。上から落ちてくるノウコを忘れずに。



ラストのヘルハンドは相手にしないほうが楽に抜けられる。

山頂付近にたどり着いたところで、岩の陰に1UPが出現。その直後に中ボスのコブダイがようやく出現する。出現前から待ち構えておき、できるだけ仲間にしよう。

その後は、岩のすき間からシハカッタ（弾が当たると弾をばらまく）やロボカップMKII、ベンサーなどの攻撃が続く。ここは、ウェーブで、できるだけ早めに破壊すること。ベンサーを逃がしたりすると大変。

ボス前には、ヘルハンドが画面後方から出現する。ここは相手にせず、前に逃げてしまえばよい。ただし、前からザコのミコリトが出るので、バンバン体当たりをかまされないように注意。前に出すぎないよう、少し後ろに下がるようにすればよい。



ベンサーは地形に[illegible]

ZONE S 惑星ダライアス 砂漠

RED 4 GREEN 4 BLUE 3 VIOLET 1

このゾーン、下に少し地形があるがウェーブ段階になっていればあまり気にならないだろう。

逆に、地形を利用して敵の弾をかわそう。

初めに軽いラッシュ。ここは、後ろから出るキンズ編隊が青のパワーアップを出すので、のがさないようにしよう。ノーミスでここまできて、ウェーブが広くなっていれば何も問題はないだろう。ソイドN編隊を全滅させればラッシュは終わり。次に、画面下から出てくる中ボスのコブダイに備えよう。

コブダイを仲間にする方法は、前ページのキャプチャー講座を読もう。

ここのコブダイの処理は、できるだけ早くしよう。後ろから赤いキンズが出てくるためだ。まあ、サーチオプションとマルチにまかしていれば弾を撃つ前に破壊できるだろう。

このあたりからは、地形がシルバーホークの行く手を阻んでいる。

前にも書いた通り、地形を逆手に取って敵の弾をうまくかわすといい。

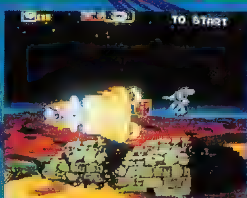
スルファがロボカップを積んできて、上から出てくるところは金の全滅アイテムが出る。

この金のアイテムは、前の向こうのベンサーも巻き込むように取ろう。

次は、ロロキンとレーザーロボカップの混合攻撃。画面一番後ろで、下めにいればロボカップにあたらずに回り込んで全滅できる。



コブダイの出現を前に出て待とう。



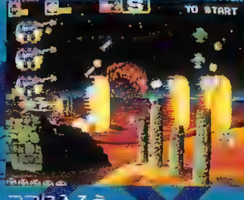
突進してくるロロキンは見にくい弾を出す。



ベンサーも巻き込もう。



ここの金アイテムを早めに出して。



ココに入ろう。

ただし、ロロキンは小さい弾を撃ってくるのでよく見てよけよう。

この後、アームをもっていくとモークが出現する。前回の攻略で解説した通り、モーク自体にあたっても死なない。ただし、長い間モークに重ねられるとアームをもっていかれるぞ。

このゾーンの1UPは、古代遺跡?の裏。大切な1UPなので必ず出そう。

最後に、ソイドNとネシウムNの編隊が出てきてゾーンクリアだ。

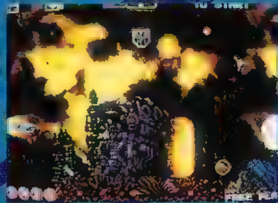


1UPは、ここだ。

ZONE T
惑星ダライアス　メカ廃墟

RED	GREEN	BLUE	VIOLET
4	4	2	1

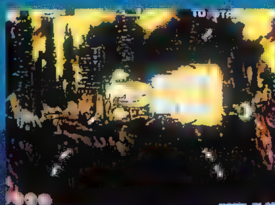
この面、いきなり1UPが出現するので取り忘れのないように。


1UPはここだよ。

ビルの廃墟は後ろからのキスにさえ気をつけていれば、ダメージは受けないだろう。本当に、特に問題はないと思う。

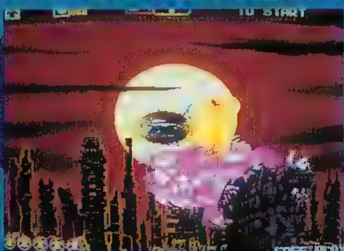
モークが出てくると、すぐスクロールする合図。最後に出るモークはボンバーを持ってくる。モークを処理するまでは、自機を動かさずに空中ショットを連射しているだけでいい。縦スクロールが止まると、再び横スクロールに戻る。マヤリークとシハカッタ（ロケット弾）などが配置されているところは、下のシハカッタを破壊してから、上のマヤリークを撃ちにいくといい。分かっていると思うが、マヤリークの爆風には当たり判定があるので注意すること。


先に下のシハカッタを始末しよう。

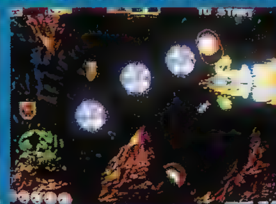

モークはよけずに、倒すように撃てばいい。

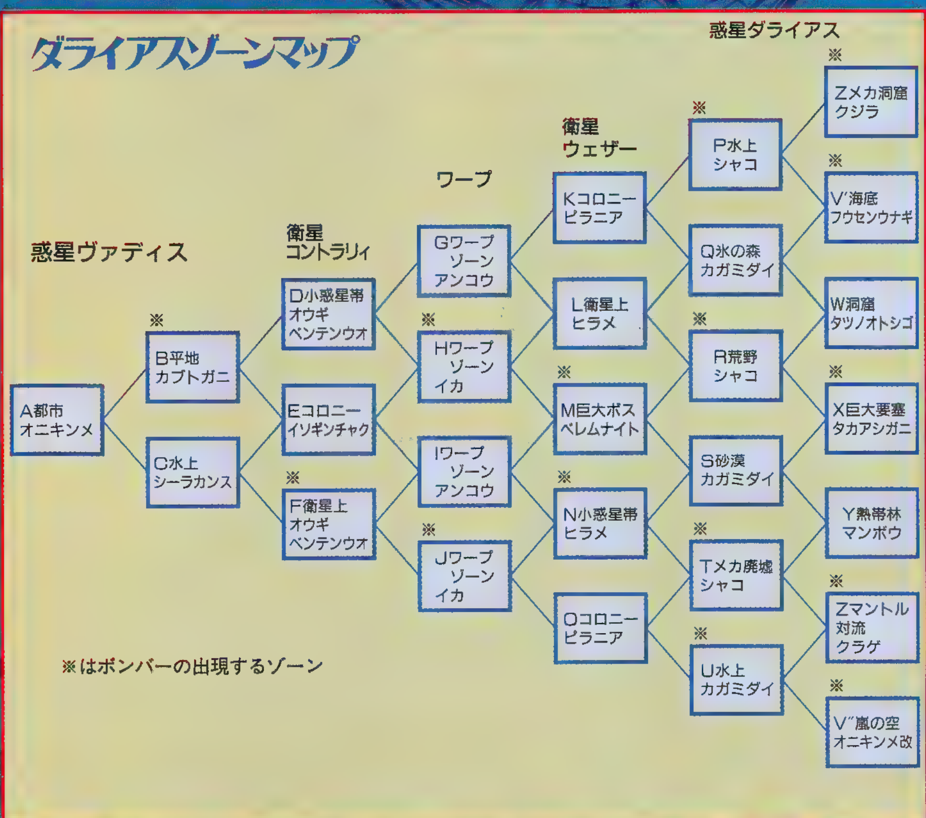
この後、マヤリークとシハカッタのセットが2回続くと、ラウガスNが出てくる。ここは、ラウガスNを無視して前に出る。これは、後ろからホノウコが出るためだ。ラウガスをやり過ごしたら、すぐにスクロールするので、画面上方に移動しておこう。スクロールが止まるとすぐに、中ボスのコブダイが出てくる。ここは例のごとく画面右下のほうで待てばいいだろう。

中ボスのコブダイの後は、初めに戻りキンズ編隊。そして、強敵シャコと対面だ。


…で、中ボスコブダイの…


ラウガスNは無視しよう。


ラウガスの前に抜けて、



楽なルート・苦なルート再び

楽なルート
上方向に向かう楽なルートは、A・B・D・H・L・O・と通り、V'ゾーンへ向かうルート。Pへ行くなら、C・E・J・O・Uと通ってZ・V'に行くのが一つの方法。また、中央に進むならJゾーンまで進んでからN・Sと進み、X・Yゾーンを狙ってみてもいいだろう。3面はEゾーンが比較的難しい。イソギンチャクはパターン化が必要だ。4面は、Gゾーンが狭く、初めての人には辛いかもしれない。シャコが出現するのが、P・R・Tゾーン。巨大ボスが出現するMゾーンも合わせて、最初は難しいので避けた方がよさそう。

点稼ぎルート
VゾーンはA・C・E・Iと進み、ずっと上へ行く。ボスが2つしか出ないため、Hゾーンのイカの足をボンバーなしで壊さないといけない。WゾーンはA・C・E・I・H・M・R・Wと進む。Mゾーンは最強パワーアップの2つ前で復活砲台を撃ち続く。来るボスはMゾーンの鉄板がはがれるまで撃つと高い。XゾーンはA・C・F・J・N・S・Xと進む。ゾーンはA・C・E・Jと進み、Zまで進んでいく。ロ…で余…の途中…直前に…の…が高いだろう。

ゾーンQ、S、Uボス

DEADLY CRESCENT

コードネーム:カガミダイ

6面という、最終面の1歩前[illegible]にしては弱いカガミダイ。シャコを相手にするよりは、こっちのほうが断然楽だ。

上のZに行くには、どうしてもシャコをよけることはできないが、他のゾーンに行くなら絶対シャコのいないゾーンを通ろう。

カガミダイは[illegible]口にダメージを与えるほかにも、ヒレの[illegible]で攻撃パターンが変化する。

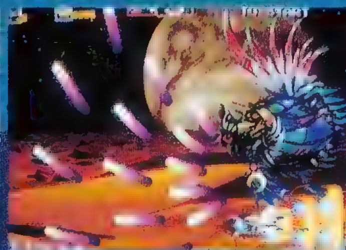
[illegible]ヒレを破壊すると、[illegible]口からまきレーザー[illegible]を破壊すると紫色のチェーンレーザーで攻撃してくる。

スコアをまったく意識しないなら、弱点の口を集中攻撃しよう。この倒し方だと紫色のバラまきレーザーを撃たれ[illegible]るかな。

オレは、ヒレの3万点がほしいぜ、というひとはまず、背ビレカッターを狙おう。ただし、この[illegible]撃ち込まないようにしよう。これは、ボスの第1形態でほとんどのヒレを[illegible]

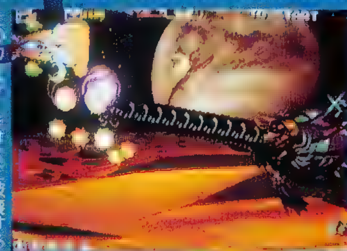
腹の下から3WAYのレーサーを撃って[illegible]





レビ[illegible]レは非常に固いのでこの機会を逃さないように。

背ビレカッターと尾ビレを[illegible]のように、口に撃ち込んでいる



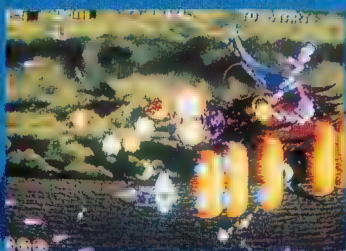
上のカ[illegible]すべて破壊すると、この口攻撃がくる。

[illegible]を伸ばす攻撃をしてくる。

ボスがまだ第1形態の時はこの口は画面左端までこない。つまり、自機を常に画面左端に押しつけていれば口に直接あたることはないのだ。

ただし、[illegible]ボスが前に出て攻撃してくるため、[illegible]

次は、[illegible]について解説しよう。



前述の通り、口に集中攻撃する。腹の下からの3WAY

のレーザーを撃ってくる時も、[illegible]

この撃ち込みが成功すれば[illegible]できるはず。

おれが、カガミダイを倒す時のざっとした流れ。この後[illegible]に対して、[illegible]見ていこう。

レーザーは一直線にただ飛[illegible]



[illegible]わすことだ。

初めの形態は、[illegible]1つ攻[illegible]パターンがある。腹の下から3WAYのレーザーを撃ってくる攻撃だ。

この攻撃に切り替わる時は、[illegible]スの腹の下が安地だ。ボス[illegible]

この3WAY弾のあとに、紫色のバラマキレーザーと通[illegible]

紫色のレーザーは、ドまん中が弾の間隔が広い。よける[illegible]だ。

ところが、この攻撃はなかなかよけきれるものではない。ここで、3WAYレーザーを[illegible]

きちんと撃ち込みができれば、紫色のレーザーを撃ち始[illegible]るのだ。

普通にプレイしていれば見ることはないと思うが、紫色のレーザーをよけきった後にもう1つ攻撃パターンがある。

F)[illegible]ボスなどを見たと[illegible]色のチェーンレーザー。よけかたは、[illegible]よせて上下にスッと動けばいい。



DEADLY CRESCENT

コードネーム	カガミダイ
攻撃個所	A)頭部発光部…レーザー弾を発射 B)背ビレカッター…背ビレを1枚1枚ブーメランのように飛ばして攻撃する C)頭部射出口…通常弾を発射 D)腹ビレ発光部…弯曲するビーム弾を発射する E)腹部発射口…ホーミングレーザーを発射する F)口…口をのばしてプレイヤーを攻撃 G)胴体中部発射口…レーザー弾を発射 H)胴体上方トゲ部…6カ所から3方向の弾をだす I)口…赤い小型リモーをはき出す(ホーミングする)
破壊可能個所	A)背ビレ B)胸ビレ C)腹ビレ D)尾ビレ
弱点	口

ボンバーを撃つタイミングが大切

難敵！シャコ攻略

ゾーン別に攻撃パターンを覚え、最強１つ前の装備で一気に撃ちこめ！

シャコは、ラストボス級に難しいボスである。また、攻撃パターンも多彩で、経験を積んで攻撃パターンを覚えないとクリアは難しい。

連付きなら0～1のボンバーで大丈夫だが、連射なしなら2つは使いたいところだ。ボンバーなしによけるのが辛い攻撃が周期的に回ってくるため、最強装備一歩前のパワー段階で、できるだけはりついて攻撃することが大切になってくる。

代表的攻撃パターンの攻略

ここでは、それぞれのゾーンに比較的多く見られる、代表的な攻撃パターンを攻略していこう。

①スタート直後の攻撃

スタート直後は、各ゾーン共に3回首を振ってから弾を出してくる。この弾は、誘導することによって弾の間に入らずにかわすことができる。

首を振り始めたら、画面の一番下か、それより少し上の高さに自機を合わせる。シャコが首を振って戦いの踊りを始めたら、そのまま右に進んでシャコに最接近。3回首を振ったところで、タイミングよく自機をまっすぐ左に引く。

画面の左端にくっつきそうになったら、上に上がる。シャコの最後の弾は下に切り返してかわしてもいい。こうして、弾を誘導しよう。

②カマアタック

自機を追いかけてくるカマ攻撃の死角は、カマの上の部分である。そこで、カマが来るなと思ったら右上隅を目指して、画面の一番上を進もう。

カマをかわしたら、そのまま真下に下がって直後に撃たれる弾をかわす。最初は左に下げ、次に左下にレバーを入れるとかわしやすい。

たいていカマ攻撃は、2回で1セットとなる（Tゾーンのみ3回来ることがある）。弾をかわしたあと、次に来るカマに追いつめられないように注意しよう。

ちなみに、カマはなんと止まっていれば当たらないでスカッてしまう。しかしこのときにボールを出してくることが多く、このボールは狙っているので当たってしまう。アームを1枚削るつもりなら、止まっていればカマに当たることはない。

③首ふり2回えびぞり弾3回

弾の間に入らなくても、大きく動けば弾の外側でよけることができる。

スタート直後のように、首をふっている間に下からしっぽ近くの部分にはりつく。首ふりでタイミングを合わせて、1回目の弾は後ろに下げてよけよう。

次は、左下から左上に大きく上がって弾をかわす。3発目も同様に左上から右下に大きく動こう。

1発目は確実によけられるのだが、2発・3発目はなかなか外側にすべての弾をよけるのは難しい。そういう場合は、大きく縦に動いたあと、弾の隙間を探して入りこんでもいい。

④丸まったカマアタック

後半のモードに出現する攻撃。丸くなったまま自機に近づいてきて、いきなりカマを出してくる。画面の一番上でも当たるので、上下に動きながら逃げ回ろう。一定時間たつとカマは勝手に振られる。

このあと、必ず丸まったまま弾を乱れ撃ちしてくる。この攻撃は、弾を見ながらチョンチョンとレバーをはじいて見切っていれば一応かわせる。しかし、ランクが高く弾が速いとかわし辛いため、ボンバーを使ったほうが無難だ。

ZONE P

2回目に、回転してレーザーをばらまくモードがある。ナナメ30度くらいの位置にいればそれほど当たらないものだが、かなりアームをはがされてしまう。ここはボンバーを使うべきだろう。

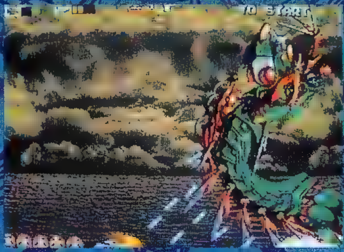
次にカマが2回来たあと、普通は首振りから弾を撃つ攻撃が来る。この攻撃をかわすと、海に潜って下から突き上げる攻撃。ここまで撃ちこんでいれば、たいていモードか

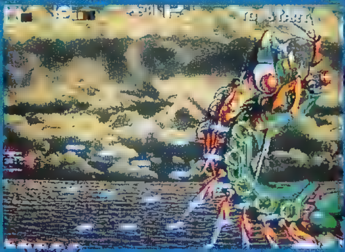

まずこの位置にはりつく。下手するとウェーブすらとれない。


首を1回振ったらタイミングよく後ろにレバーを引こう。


カマは画面の一番上で[illegible]。


一番上から、左に下げてレーザー弾をよける。

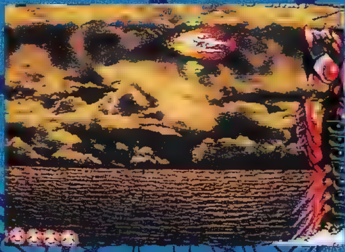

シャコの根元から、左に下げて一発目のレーザーをかわす。


大きく縦に動いて[illegible]をかわそう。


追いつかれないようにできるだけ粘ろう。


ボンバーを使ったほうが無難。


これは辛い。ボンバーを使えと言わんばかりの攻撃だ。


海に潜ったら、一番上で待って突き上げをかわそう。

変わるはず。
モードが変わると、丸まって追いかけてくるカマモードになる。カマをかわしたあとバラバラ弾を出してきたらボンバーを使ったほうが無難だ。
連射付きの場合、攻撃と攻撃の間にできるだけはりついていれば、カマから2回来たらもうモードが変わる。その後のカマ攻撃を1回かわしている間にシャコは死ぬはず。もちろんパワーアップは最強一つ前の段階だ。
ボンバーが一つで足りない場合は、はりつき方が甘いはず。最初の攻撃のときの根元へのはりつき位置や、カマ攻撃の直前に頭部にはりついてボムを当てているかどうかが問題になってくる。

ZONE R

回転して突っこんでくる攻撃は、ある程度ひきつけてから上か下に動けばいい。ひきつけが甘いとくらってしまう。



[illegible]するのがコツ。
画面に地面を歩き、出してくるレーザーは誘導のしかたが大切。頭部に撃ちこみながら、画面を下から画面の外周を時計回りに回るように誘導する。モードが変わる前までは、よけられない攻撃はなし。モードが変わってカマ攻撃にな[illegible]カ弾をよけつつ[illegible]

[illegible]ボンバーを使って最低でも[illegible]。パワーアップ状態がよければ、ボンバー一つで確実に抜けられる。
連射装置がついているとモードが変わったときに突っこみが来ているはず。このときに撃ちこめるため、ノーボンバーでいける。



ZONE T

2回目にシャコが丸まって出すレーザーは、よけてくださいと言っているような攻撃。この間にできるだけ近づいてバリバリ撃ちこもう。



[illegible]
しのシャコも、Pゾーン同様かわせない攻撃はないが、ただし、カマ攻撃3回攻撃がくせもの。追いつめられないよ



Tゾーンのシャコのみに存在する丸まり攻撃。ここまでに倒そう。

うに注意しよう。
第2段階になったときに、通常のカマが来たらラッキーパターン。一気に撃ちこめばノーボンバーで倒せる。丸まって弾を撃たれないかぎり他の攻撃はかわせるので、ノーボンバーで進みやすいと思う。特に連付きなら問題なし。

ゾーン別シャコ全攻撃パターン表

ZONE P

第一段階
首ふり3回えびぞり弾1回
回転超ばらまき弾(要ボンバー)
カマ攻撃&弾
〃
首ふり2回えびぞり弾3回
カマ攻撃&弾
〃
〃
潜って下から体当たり
移動回転ばらまき弾(要ボンバー)
カマ攻撃&弾
〃
〃

第二段階
えびぞりバラバラ弾
丸まり誘導カマ&丸まり弾
丸まり誘導カマ&丸まり弾
〃
〃
回転超ばらまき弾
カマ攻撃&弾
〃
丸まり誘導カマ&丸まり弾
〃
〃
〃
カマ攻撃&弾
〃
〃
潜って下から体当たり
移動回転ばらまき弾

ZONE R

第一段階
首ふり3回えびぞり弾1回
回転つっこみ
カマ攻撃&弾
〃
首ふり2回えびぞり弾3回
回転落下つっこみ
回転つっこみ
歩き弾6回
回転落下つっこみ

第二段階
えびぞり超ばらまき
回転つっこみ
丸まり誘導カマ&丸まり弾
〃
〃
〃
回転落下つっこみ
回転つっこみ
えびぞり超ばらまき弾
回転落下つっこみ
えびぞり超ばらまき弾

ZONE T

第一段階
首ふり3回えびぞり弾1回
回転直線弾
カマ攻撃&弾
〃
〃
首ふり2回えびぞり弾3回
回転落下つっこみ
回転つっこみ
カマ攻撃&弾
〃
回転落下つっこみ

第二段階
カマ攻撃&弾
〃
回転つっこみ
回転落下つっこみ
丸まり誘導カマ&丸まり弾
丸まり誘導カマ&丸まり弾
〃
〃
逆回転超バラバラ弾
丸まり誘導カマ&丸まり弾
〃
〃

コードネーム	シャコ
攻撃個所	A)尾パーツ発光部…レーザー弾を射つ B)尾パーツのすき間…体を丸めた状態でホーミングミサイルを射つ。100pts。 C)頭部…通常弾をだす D)手ハンマー部…ハンマー部を振ってカッターを出す。また、その際に弾を出す ※その他、体当り等で攻撃する
破壊可能個所	無し
弱点	全身

CRUSTY HAMMER





SEGA
格闘シミュレーションの究極進化！
前作を超える興奮、
Virtua Fighter 2
バーチャファイター2
超リアル・ハイスピード・大迫力・大興奮・フィニッシュリプレイ！
後戻り出来ない最新3D格闘「バーチャファイター2」堂々登場!!
格闘家世界一を決めるべく、2人の挑戦者を加え、新たなる闘いを繰り広げる10人のファイター達。
更に磨きをかけた技とスピードで、対戦格闘ゲームの歴史を塗り替える。
開催のお知らせ
バーチャファイター・チャンピオンシップ
バージョン3
“バーチャファイター2・エターナルバトル”
店舗大会/94年12月初旬〜95年1月初旬まで
地区大会/95年1月初旬（全国10地区）
全国大会/95年2月中旬（東京にて開催）
●お問い合わせ・エントリーは…大会ポスターの貼ってあるお近くのセガ・アミューズメントセンターへ！
“バーチャファイター・セガサターン・エターナルバトル”
（バージョン2）も開催中!!
●お問い合わせ…お客様相談センター（フリーダイヤル：0120-012235）へ
「モデル2」が創りだす
3D-CG映像によるリアリティの追求。
AM R&D DEPT.
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
© SEGA

CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.132
12.15 15 December 1994



●今回開催の豪血寺一族2大会は、今までと一味も、二味も違うらしいゾ。具体的には、カラオケ大会があったり、クイズ大会があったり、とにかくいろんなことを計画しているんだ。それから、極秘情報だが、当日会場にはゲーム内で出演した、超豪華なゲストのみなさんが、やってくるかもしれないんだ！期待してくれ!!



熱い炎が君を呼ぶ！超刺激的芸夢世界

闘志を燃やせ！楽園的爆裂美麗主義

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト12月15日号

表紙：「真サムライスピリッツ」SNK イラストby藤原ひさし／表紙写真：「バーチャファイター2」©SEGA

ドリームマッチは終わらない…

THE KING OF FIGHTERS '94 TM

©SNK 1994

今回は対戦でちょっと役立つテクニックを中心に構成。

俺らって実は最強？

イタリアチーム対戦トピックス

基本戦法うんぬんよりも、即使える新鮮なネタをご奉仕。君のイタチにぜひ取り入れてほしい。

担当：C・LAN

最後に残された対戦攻略は、餓狼シリーズの主役・イタリアチームだ。

ここでは少し毛色を変えて、即実戦投入できるテクニックをお届けしよう。

テリー・ボガード

〈ライジングのため方講座〉

ライジングタックルは確かに強力な対空技だが、じっとためて待っていては相手はなかなか挑んできてはくれない。

こっそりためを作る手段をいくつか挙げてみよう。

①大足パワー→ライジング

大足払いキャンセルのパワーウェーブを出す。K.O.F.ではジャンプ攻撃をくらってしまうため多用は禁物だが、ジャンプの遅いキャラや、相手の反応次第ではライジングが間に合う。ジャンプ攻撃がガードできればライジングはたまっているのだ。

②バーン、クラック→ライジング

小バーン、クラックのコマンド入力と同時にため開始。ガードされてもライジングがすぐに出せる。

③パワーだめ→ライジング

小足払いなどをガードさせた後すぐにパワーをため、相手が手を出そうとしたところに当てる。

④攻撃さけ→ライジング

攻撃さけだけではたまらない点に注意。攻撃さけ後、一瞬間を置いて出す。少し慣れが必要だ。

⑤ゲイザー→ライジング

ゲイザーは近い位置でガードさせることが条件。かなり効果的。

⑥ジャンプ小→ライジング

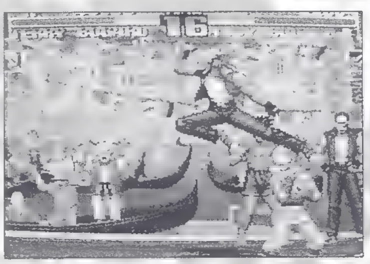
ゲイザーをガツガツッとガードさせて…



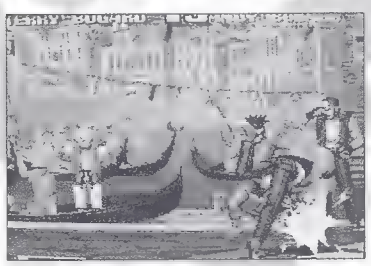


ライジングタックルを出す。

小キックなどを出しっ放しで跳び込み、ガードさせる。投げをくらってしまいそうだが、着地後ライジングが出せるのだ。大抵一度は決まる。



ジャンプ小キック。投げ返されそうだが…



実は出る。無敵技はすべてこういう使い方が可能。

ライジングは対空で出す以外はバクチとなるだけに、使う側も勇気がいる。だが一度でも前述のような方法でライジング（あ、全部小でね）を当てれば、相手も手が出しづらくなり、こちらのペースで試合を進められるハズだ。

アンディ・ボガード

〈めくり空破弾〉

相手の起き上がりに小空破弾を重ねることで、ガード方向を迷わせることができる。

これのできる状況は、小空破弾を1度当てた後。相手と少し離れた位置でためをつくるにはこれがピッタシ。

ガードされると反撃を受けてしまうが、これは狙っていって損のない攻めだ。小空破弾は2発1組の技と考え、ヒットしたときは使うべし。



めくりになる場合もある。端でもできるぞ。


小空破弾を当てた後、起き上がりに重ねるように出すと…、

〈裂破弾追いうち〉

裂破弾の出かかりに無敵時間があるのは知られていると思うが、ある状況下で当てることにより、追いうちをかけることが可能である。

裂破弾は空中でも連続でヒットする技である。つまり、裂破弾をくらった相手には、くらい判定が存在している。

理屈を理解するのは容易だが、実際にやろうとすると裂破弾の硬直が大き過ぎて、とても追いうちが間に合わない。そこで「ある状況」が必要になる。それは…、

①相手を端近くに置く
②さらに自分を少し離す
③裂破弾を出すと同時に相手は垂直ジャンプ



諸条件を満たした上で裂破弾を当てれば…、



追いうちが可能。大道芸っぽい。

この手順で行うと、裂破弾の最も高いところが相手の下半身をかすするようにヒットし（2～5発）、さらにふっとんだ相手が端に引っ掛かって落下が遅れる。そこに何らかの技を空中にいるうちに叩き込む。

う～ん、これって全然実戦的じゃないけど、意外にこういう状況はあるものだ（あくまで意外に、ね）。

東丈

〈爆裂拳講座〉

東の爆裂拳はK.O.F.ではどのようになったのか…。

「多段になる」
「攻撃判定の出が早い」
「大でもやめられる」

まぁいくつか違いがあるわけだが、特に注目してほしいのが…、

「あらゆる通常技にキャンセルをかけられる」

という事実。これを用いてどんな戦法が考えられるかというと…。

①連続技

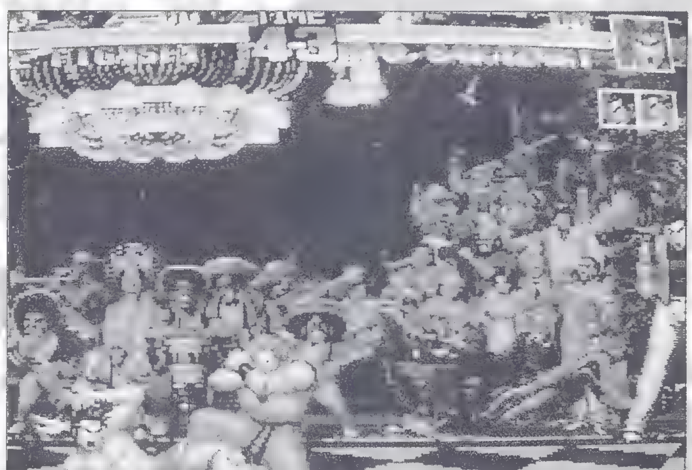
小足払いの連打から立ち小キックを2発当て、キャンセル大爆裂。立ち小キックを押したらすぐにCを連打すれば、その後3発ぐらい入る。見た目にもかなりカッコイイ。相変わらず「ドリャアッ！」は使えないので連打はすぐやめるようにしよう。

②スライディングキャンセル

「あらゆる通常技」ということは、スライディングとて例外ではない。スキの大きいスライディングも爆裂拳につなげばガードされても安心（連続ガードになる）。ただ、スライディングの距離が短いのでそこだけ注意しよう。



キャンセル爆裂で連続ガードになる。こいつぁ使える。



スライディングが深々とガードされても…、

対戦トレンド風

対戦ワンポイント講座

君のチームのキャラクターは、その性能を出しきって闘っているかな？ここでは、知っていると少しお得な対戦テクニックを紹介だ。

担当：ピーターソニフィ

対戦時には、実にさまざまなテクニックが使用されている。

単純で強力なものから、苦労するわりにあまり報われないものまで数知れない。

そんな中で、「これは知ってないとちょっと損かな？」といった小テクニック（戦法）を集めてみたぞ。君はもう使いこなしてるかな？

タクマ・サカザキ 飛燕ヒド2択

タクマといえば飛燕疾風脚からの強引な連続技が有名だが、疾風脚が当たったあと、ただ虎煌拳を出すより確実で、なおかつダメージの増加を期待できる戦法がある。

まずは飛燕疾風脚（大）を当てるところから始まるのだが、これがヒットしたあと、虎煌拳の代わりに昇り大蹴り（前方ジャンプと同時に大キック）を当てる。そして着地と同時に、今度は逃げ大蹴り（バックジャンプすると同時に大キック）か、大足払いを出すのだ。

タクマのジャンプ大キックは出るのが速いだけでなく、下方向への攻撃判定がかなり強いので、しゃがみガードしようとしている相手によく当たる。この特長を有効活用して、疾風脚→昇り蹴りで目の前に着地し（跳び蹴り後、目の前に着地されたら足払いを防ごうとしてしゃがみガードしようとするのは人間の本能）、続けざまに逃げ大キックで追い打ちをかけるのだ。

逃げ蹴りを警戒され始めたら、次からは〝昇り蹴り→足払い〟を出すといい。

やられているほうは何が起こっているのかよく分からないうちに気絶させられている。実に強力な2択攻撃だ。

タクマは普段の攻防がつらいので、チャンスのあるときに一気にたたみかけられるよう、連続技の練習だけはしておこう。



逃げ蹴りを警戒され始めたら、今度は足払いに変えてみよう♡



で、着地と同時に逃げ蹴り〜。



そして間髪を入れずに昇り蹴りじゃ〜。



「飛燕疾風脚！」ベシベシ…。

リョウ・サカザキ 強いぞ、ふっとばし攻撃

息子のリョウは、長い手足を使ってキャンセル虎煌拳を出していき、跳んできた相手を虎砲で落とす、安定した戦法を得意としている。

この戦法…通常技を出し、ガードしたらキャンセルして虎煌拳を出していく……をやるうえで、地上で一体どんな通常技を頼りに使っていけばいいのかよくわからない人は、C+Dのふっとばし攻撃を多用してみよう。

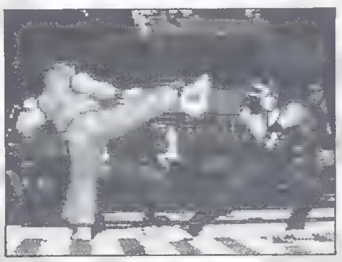
この技、とにかくリーチが長く、出るのが早い。またしゃがんでいる相手にも当たるため、接近戦で「小足払い連打→ふっとばし攻撃→キャンセル虎煌拳」とつなぐと反撃を受けづらく、また相手を画面端に追いつめやすい。

普段うろうろしているときにもバリバリ使っていけるぞ。

リョウ→ふっとばし攻撃というくらい、リョウにとっては重要な技なのだ。



小足払い連打。いつもはこのあと大足払いを出しているのだが



今回はより長く強力なふっとばし攻撃だ。ガードされたらすぐ虎煌拳コマンドを入力してキャンセル虎煌拳にしよう。

ラルフ、クラーク ダッシュ必殺投げ

ブラジルチームの強力な部下2人には、コマンドが簡単で威力のある必殺投げ、スーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下SAB）という便利な技がある。これを使った有効な戦法を解説しよう。

普通、ラルフやクラークといえば、中間距離を維持しつつ、跳び込むチャンスをうかがいながら立ち大キックや足払いなどで攻めてくる、というイメージがある。またメインの立ち大キックがうまい具合にリーチがあるため、この技の届く範囲内では、大抵の相手ならガードしようとしているはずだ。

これを逆手にとり、1、2回立ち大キックを当てるかガードさせるかしたあと、すかさず前方ダッシュで近づいてコマンドを入力、相手が「あっ！」と思っている間にSABで放り投げてしまうのだ。

通常技を単発で当てていくしかないラルフ、クラークにとっては、ガードを無効果にできるこの技の存在はあまりにも大きい。SABを使ってなかった人は、これからどんどん狙っていくようにしよう。

ほかにもジャンプ小パンチ、小キックから連続技になるぞ。



「いつもこれくらいの距離で立ち大キック出してくるんだよな」



「ねりゃ〜!!」「はっ！しまった、いきなりダッシュ投げにくるとは〜！」

チャン・コーハン 鉄球フェイン(?)

これは戦法というわけではないが、知っていると確実にお得な情報だ。

ボタン連打で出る必殺技、鉄球大回転だが、この技が間違って出てしまい、ヒドイ目に遭ったことはないだろうか。

そんなときには、落ち着いてボタンを4つ同時押ししてみよう。すると、振り回していた鉄球をピタリと止めてしまうのだ。

たったこれだけのことだが、これで鉄球大回転のスキをなくすことができるぞ。

大門五郎 避け吸い

五郎の超必殺技は、投げの「地獄極楽落とし」だ。対戦でこの技を決められれば、どんなに楽しく、かつ強くなれることか……。

そんなふうに日ごろから悩みをかかえている大門五郎愛好家には、次の戦法をおすすめする。



相手を転ばしたら少し離れた位置で起き上がる直前に避けて、



その間にコマンドを入力して避け終わると同時に吸ってしまえ。相手はジャンプか無敵必殺技を出さないと抜けられない。

とりあえず、試合が始まったら気合を溜める。五郎は、ヒマがあったら常に気合を溜めておくのだ。

そして気合がMAXになったら、相手の近くでおもむろに攻撃避けをし、その間に超必殺技のコマンドを入力しておこう。すると、避けたあとに相手を引き寄せ、地獄極楽落としにかけてくれるのだ。

この地獄極楽落としという技の吸い間合いは異常に広い。相手から少し離れた位置で避けておけば、相手が投げに来る前に吸ってしまえる。

これまでジャンプ攻撃からの連続技としてしか吸ってなかった人は、新たな吸いバリエーションの一つに加えてみてはどうだろう。

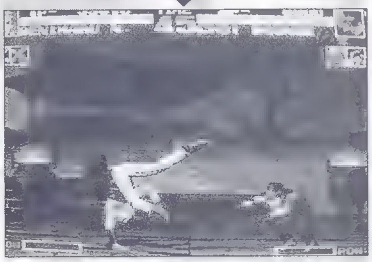
二階堂紅丸 真空…真空…真空…

紅丸の真空片手独楽。なかなか使える技だけど、読みが外れたとき、すぐに止められたらどんなにいいことか……、という紅丸使いの夢を叶える方法がこれだ。

やり方は至って簡単。回転しているときにボタンを4つ同時押しすればいいのだ。



タイムに注目。「しんくぅ〜」と回り始めて…、



すぐ終わる。ちなみにこの状態がめちゃ強い。

チャンの鉄球止めと全く同じだが、より利用価値が高いと思う。

また真空片手独楽は、技が終わるときの足を上へ向けている状態が非常に強力。この方法を使ってうまく終わりぎわを当てられるようになれば、君の紅丸の対空防御は完璧だ。

ヘビィ・D! ブラストアッパー

これは有効活用法というわけではないが、レバー入れ立ち大パンチや大足払い、R・S・Dのあとなどに、相手の出鼻をくじくようにして使うと意外と当たってくれるぞ、という程度のもの。

全然使ってない人が多いと思うので、念のために載せてみました、といった感じ。

シイ・ケンスウ とりかご&MAX龍連牙

ケンスウの使い方がよくわかんないなァ、という人のために、実にわかりやすいケンスウの実戦講座を少し。

ケンスウが得意としているのは、超球弾で相手を跳ばせて龍顎砕で迎撃する戦法。だから、まずは超球弾を撃つところから始まる。次に、距離が開いているならダッシュで、中間距離なら歩いて超球弾を追いかけていき、相手が超球弾をガードしたり避けたりしたら、続けて大足払いもガードさせ、さらにこの大足払いにキャンセルをかけて再び超球弾を出す。

超球弾を出したあとに相手が跳んできたら、すぐに龍顎砕を出せば大抵間に合い、迎撃することができる。ただしジャンプの速いキャラが〝技を出さずに〟跳び込んできたときだけ龍顎砕が間に合わないので、そのときはすばやく着地点を投げにいくといい。



超球弾を追いかけていき…、大足払いをガードさせて再びキャンセル超球弾や！

この「超球弾→追う→大足払いキャンセル超球弾→追う→大足払い……」が、まさにケンスウの黄金パターン。ただしこれだけだとあきるので、途中に大足払いの代わりにふっとばし攻撃を入れてみたり（これもキャンセルして超球弾を出す）、先読みつきで跳び込んでみたりしてみよう。

次に、突進型3段技の龍連牙のうまい使い方だが、気合MAX時にのみ出すようにしてみよう。気合MAX状態の龍連牙は、ガードされたあと相手との距離が開くので、反撃を受けにくいのだ。

これを先の黄金パターンの中に組み込むと、超球弾→MAX龍連牙→大足払いキャンセル超球弾→MAX龍連……となる。ただし龍連牙のあとの大足払いは確実ではないので、龍連牙→龍顎砕という連携もたまには必要だぞ。

超安定君、ケンスウの実戦講座でした。

ユリ・サカザキ 雷煌拳→めくり3段

これも特別な戦法ではないが、とことん弱いユリちゃんで勝つための〝比較的〟頼りになる戦法だ。

とりあえず距離を広めにとって、雷煌拳を小・大使い分けて牽制する。そして雷煌拳が当たったり、相手が跳び込みを狙ったりしているな、と思ったら、おもむろに前方ダッシュし、大足払いか百烈ビンタをくらわせよう。このとき相手が跳んできていたら、うまく下をくぐることになる。

相手を転ばすことに成功したら、少し離れて起き上がりに合わせてめくり狙いで跳び込もう。大蹴りが当たったら、立ち大パンチ→キャンセル小砕破とつないで再度転ばせる。

あとはとにかく起き上がりにめくりを狙って跳び込むのみ。失敗したらまた距離をあけて雷煌拳で牽制しよう。

一応普段からめくれる距離かどうかには気をつけて、チャンスがあればいきなり跳び込んだりもしてみよう。

また、気合満タン時のケツ（レバー入れ立ち大キック）は、ガードされても反撃をまず受けない。ケンスウの龍連牙と同じように、MAX時にのみ中間〜近距離戦で使っていこう。



このめくり大キックにかかってます。



MAXケツは、頼りになる技のひとつ。雷煌拳→ケツというつなぎもいい。

魁！ボマー塾　ド根性講習!!

スーパーマッスルボマー

「野郎同士のぶつかり合い」かと思ってたら女キャラがいるし…もう何だかわからん!!

担当：OREGA江田島

スーパーマッスルボマーの攻略も今回で3回目。もう既にクリアは余裕だ、という人も多いと思う。だがこのゲームのCPU戦をやるからにゃそれだけで満足してはいけない。そう、クリアの次は稼ぎだーてなわけで今回は、点数についてすこし触れていこう。

1000万点からの道

自分は結構稼いだつもりなのに、クリアした時点で300万～400万。それを1000万出さなきゃいけない…。

こう考えると実際、気の遠い話だが、前号でも少し書いたように、このゲームはクリア時のボーナスが非常に高い。

コンティニューしてクリアすると10万、1コインだと100万、そして1本も落とさずノーミスだと1000万入るのだ。



ノーミスでクリアすると1000万も入る。スゲェインフレ。

この事実はS・マッスルボマーをやっている人間なら、もうわかりきっていること。つまり点数争いは1000万の大台に乗ってからだ。

そこで問題が一つ。ほぼ全キャラ共通のCPUパターン（跳び込みから連続技を狙う）で、ノーミスクリアが可能なのか？結論から言うと…できる―今まで本誌で書いてきたキャラのCPU攻略も、十分にノーミスクリアが狙えるのだ。要するにまったく難しくない。そうなると、1000万台は雲の上の存在、などとは言わず、出していない人はすぐに挑戦してみて、さらに上を狙っていこうじゃないか。



跳び込みからの連続技パターンで、ノーミスは十分に狙えるのだ。

25000点投げの謎

1000万が簡単に出せることはわかった。ではその先はどうやって上を目指すというのか？

一番手っ取り早いのが、フィニッシュを必殺投げで決めることだ。最後を必殺投げで締めてしまえば、フィニッシュボーナスとして2万点入る。これをキッチリ決めていけば、とりあえず超低い点数にはならないはずだ。

ところで、投げには強と弱の2種類あることを御存知かな？本誌では書いてなかったので、知らなかった人が多いかも知れない。また、毎回行っている投げは、実は強投げだったという人も多いだろう。

こういう人はいいとして、問題は全ボタンに連射をつけてCPU戦をやっている人だ。前述の通りCPU戦は連続技が鍵となるから、連射をつけていると非常に楽にクリアできる。

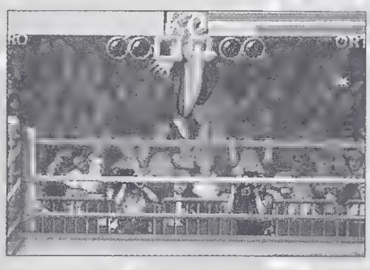
しかしそうすると、強投げは絶対に出ない。なぜなら、強と弱の違いはボタンを押す長さによるものだからなのだ。

短く押せば弱、長く押せば強というようにそれほど難しい違いではないのだが、やはり問題は点数だ。特にフィニッシュ時では、強投げでなら2万5千点上乗せされ、2万5千点も入るのだ。無論必殺投げでなくとも、通常投げでも強弱はあるので、その点数も意識してほしい。

強・弱投げの違いを見分ける場合は、通常投げは変化はないが、必殺投げは変化があるぞ。

アストロのピラミッドクラッシュが、個人的に一番わかりやすいと思う。弱だと画面の一番上で上昇は止まるが、強だと画面外にまで飛び出し、カッコイイのだ。

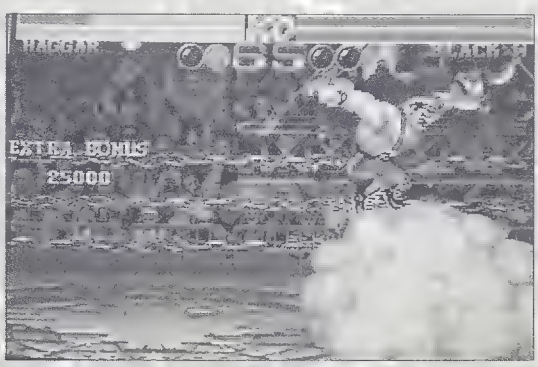
知らなかった人のために写真を載せてみたが、ちょっとわかりにくいかな？まあ、スクロールを見てもらえば…。



普通はこれで上昇を終えるのに…。



キッチリコマンドを入れると、画面外に飛び出るほど上昇するのだ。



強必殺投げでフィニッシュすると、5000点上乗せされるぞ。

君もTECHれ！

1000万点、強必殺投げ。とりあえずこの2つが、点数稼ぎの基本事項。後は細かく稼いでいかなければならない。

S・マッスルボマーには、ストIIで言うリバーサルに代わるテックボーナスがある。このボーナスの取り方は、倒れ時の起き上がりや、空中でくらった際に間髪入れず必殺技を出すわけだ。

幸いこのゲームのコマンドは同時押しや短いコマンドばかり。それに入力もシビアではない。連射装置が付いていれば、気持ちいいぐらい点数が入ってくる。

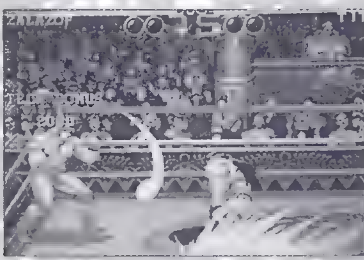
ゲーム中にはテックを取ることに全神経を集中し、取れるところはすべて取るようにしたい。注意すべき点は、CPUの反応。かなりテックに敏感なのだ。また、このゲームはテックで出たからといって、超信頼できる無敵技があまりにも少ない。CPUが近くにいるより、かなり遠い距離にいるほうが安心だと思う。

起き上がり以外に狙い目なのは、特にダッシュ攻撃（地上）をガードしたとき。ガード時間がながいので、かなり余裕だ。加えてCPUはダッシュ攻撃が好きな奴が多い。ちょっとでも気を抜くと、すぐに取り忘れるぞ。

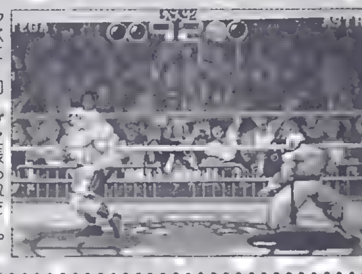
テックで出す必殺技は各キャラ、自分のスタイルによっても異なると思うし、別に出してはいけない必殺技はない。だがどうしても決めておきたい場合は、各CPUキャラの反応を見るといいぞ。先に書いたようにCPUはテックに敏感だから、自分にとって一番好都合な反応をする必殺技を出そう。

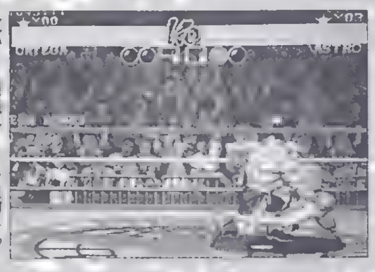
後はプロレスゲームだからこそできる、ロープに振られた場合。レバーガチャで操作回復しつつ技を出すわけだが、やりやすいのは何と言ってもN・・の必殺技だ。または連打系。適当にレバーガチャをしていても出るだろうが、意識してやるとほぼ確実に出せるぞ。

こんな風にして細かく稼いでいっても、やっぱり最後はパーフェクトに限る。何せ8万点だからねぇ〜。スゲェ多いよね。パーフェクトを逃してしまって余裕があったら、わざと捕まったりしてここまで書いたようにテックを出すようにすればいい。もちろんパーフェクトを狙いながら、テックを取っていけるのが一番いいけどね。言う必要もないと思うけど、受け身は100%取れるようにしてくれ。


起き上がりのテックに対して、CPUは敏感に反応する。


ダッシュ攻撃をガード後は必ずテックを。連打技なら超ラクチン。


ヤベェ！ロープに振られた…。

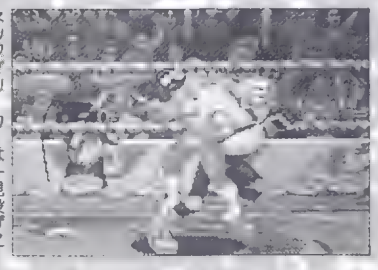

レバーを意識して・・にガチャして、パンチボタンを連打すればこの通り。

コンボボーナス計算式

テックの次に狙うものは、ごく自然に考えてコンボだ。ここからは少し数学じみたことになるが、ちょっと頭をひねっていこう。

まずコンボ数は、もちろん多いほうが点数は高い。さらに打撃も当然ながら、攻撃力の高いほうが点数も高い。そして投げ技だが、これは強攻撃回数に含まれるぞ。

ネックブリーカードロップ（1回分）、弱投げ（3回分）、強投げ・弱必殺投げ（4回分）、強必殺投げ（5回分）となる。


ネックブリーカーは一見投げに見えるが、点数は強打撃で加算される。

攻撃のコンビネーションは打撃系・必殺技・投げ技など種類をいろいろ絡めたほうが点数が高い。さらにキャンセルをかけたほうが、かなり高くなるのだ。ざっと流したけど、計算式をみてくれ。

ダッシュ攻撃は弱攻撃でもすべて強打撃に計算されるし、ブドーの分身の攻撃はすべて弱打撃に加算され、ゴメスの猿の攻撃は必殺打撃に加算されるぞ。


ブドーの分身攻撃は、1HITが大でも弱打撃で加算。

フィニッシュは算出したコンボ点数×4だから、2万5000点以上の点数を出せるなら、必殺投げを入れるよりそっちのほうがいい。

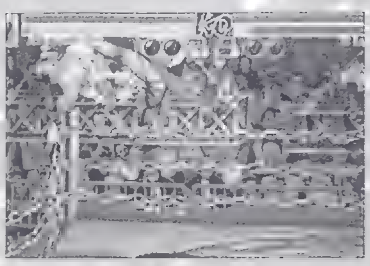
さて、計算の仕方は理解できたかな?じゃあ一つ例題を出そう。

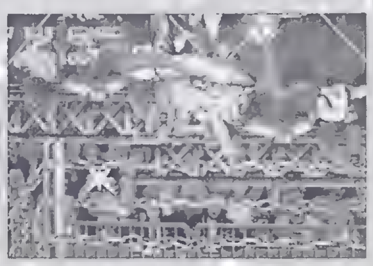
●しゃがみ小パンチ→しゃがみ大パンチ→必殺技（2HIT） 全コンボ数4では?

[illegible]			
弱打撃のみ			
2HIT	COMBO	→	200点
4HIT	COMBO	→	400点
強打撃のみ			
2HIT	COMBO	→	400点
4HIT	COMBO	→	800点
必殺打撃のみ			
2HIT	COMBO	→	600点
4HIT	COMBO	→	1000点

計算式
弱打撃点数ボーナス
（総コンボ数）
+
強打撃＆投げ点数ボーナス
（総コンボ数+強打撃回数+投げ種類）
+
必殺点数ボーナス
（総コンボ数+必殺打撃回数）


アストロならフィニッシュをロープに振って…。


立ち大パンチをキャンセル大K。気持ちいいよ。


2万5000点がどうしたってェ〜?

答えは弱打×1で400+強打×1で1000+必殺×2で2200=3600点が正解だよ。

ダッシュ攻撃は最強か…?

対戦攻略

IQミッシングゴメス

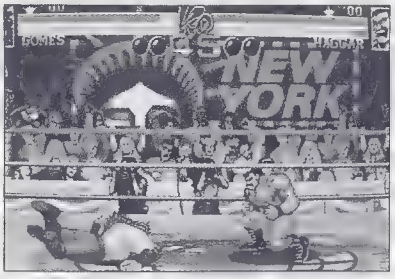
暴れる、暴れる、猿も暴れる。走ってなぐって今日も相手を食いつぶす。

担当・ジャングルの三下　魔庵

まず初めに知っておいてほしい技が、無敵時間のあるワイルドタックル。起き上がり技、対空兵器とどちらも使えるのでやってみよう。また、対空兵器としては、遠距離ならばしゃがみ小キックもあるので覚えておくといいぞ。

必殺技は場所を選べ!!

ゴメスは、必殺技のほとんどが使えないと言っても過言ではない。したがってこれらの必殺技は、乱発してはいけないことは言うまでもない。



ガーン、投げられ〜る、3、2、1……。

●ジャングルパニック
使うのならば、相手が跳びこえようとしたとき、もしくは最後の削りとして利用。当たっても相手がダウンしないので、技の後には（ガード後、くらった後）歩きつかみを注意しよう。

●ジャングルクライム
キャンセルをかけて、連続技にする以外に使い道はない。キャンセルのかかる基本技は、小パンチすべて、近距離大パンチに、しゃがみ大パンチ。しゃがみ大パンチは、一発目にしかキャンセルがかからないので注意しよう。
キックにはほとんどキャンセルがかからず、立ち小キックにしかかからないので、覚えておくこと。

●ワイルドタックル
前文にも記した通り、出かかりが無敵だということ。それだけか、攻撃判定もかなりデカイ。ガードされた後は、少々スキがあるのでダッシュ技をくらってしまう。


ほいきた、リバーサルで返せ!!

●モンキーヘルパー
出かかりのモーションがでかく、近場ではまず使えない。大猿は連続技として、小猿は立ちガードできないことを頭に入れて、相手と距離があるときに使用しよう。

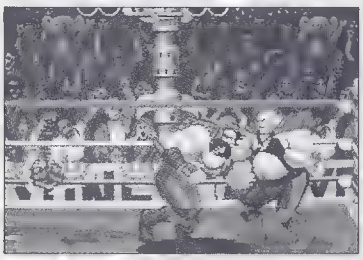
必殺技がタメなら何を使う? とにかく相手を固めよう

今回のゴメスは、とにかくジャンプ大パンチが強い。相手に跳びつくときや、起き上がりを攻めるのにはかなり使える。また、大パンチの後もジャングルクライムが入るのでかなり魅力的だ。ジャンプ大パンチ、しゃがみ小パンチ×2、大足払いの4段もある。
また、相手と距離が近く、ジャンプ大パンチが入りにくいときは、ジャンプ大キック（ケツ）にするとよい。メクリケツ、立ち大パンチ、キャンセルジャングルクライムも入るぞ。
しゃがみ小パンチ、大足払いと併用して、ガンガン跳びついていこう。

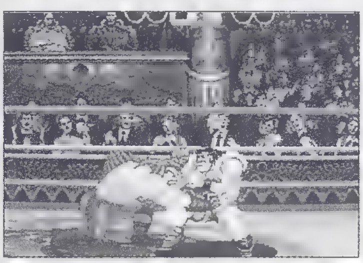

めくった後はダダダダダ!!

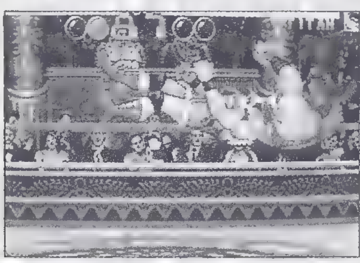
固めの中にこれをまぜよう。タッシュ攻撃からの2択!?

ダッシュ攻撃はどれもスキが小さく、スライディングなどに強さの例が挙げられる。ゴメスが主に使うダッシュ技はパンチ系で、小パンチが2発当たり強い。また、ガードされても間合いが開き、反撃の恐れもない。
また、それにプラスしてダッシュジャンプ小パンチも強く、昇りで出しても2発当たる。下りで2発当てれば、連続技にすることも可能だ。猿を出してダッシュでそれを追いこし、上下にガードをゆさぶるのも有効だ。

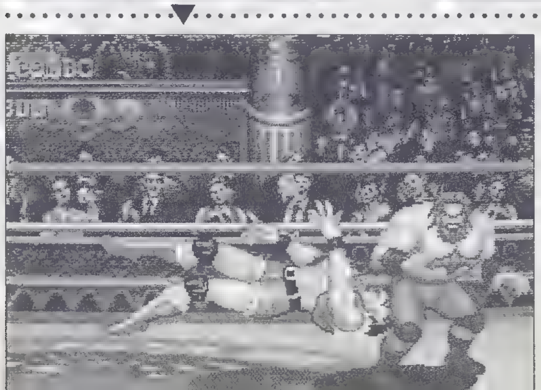

追いこせ、オ〜ラァッ!!

中でも一番恐ろしいのが、ダッシュジャンプ強パンチ。この一つの動作で2つの攻撃をするのだが、かなりものすごい。
一発目が空中で相手の首に攻撃をして、それが決まることによって相手を投げてしまう。2発当たるため威力もかなりあり、一発目をメクリでねらうこともできる。
この技は相手の足払いをよけつつ攻撃することもでき、何よりもこの技は出かかりが強いので覚えておこう。相手の反応が少しでも遅れた日にゃ〜ガンガン投げられるぞ。
相手の起き上がりにもかなり有効だが、しゃがみ小パンチを何度かガードさせた後や、ジャンプ大パンチの後にやるのも強い。起き上がりには、スライディングを重ねるか、ダッシュメクリ大パンチをやるかで2択、いやいや、メクリもまぜて3択で攻めてやろう。


ビシビシ。


メク〜ル。

だが、この技は素早くダッシュが出せ、なおかつ相手と重なったときにボタンが押せなければならないので、タイミングがかなりムズイ。使いこなすには練習するしかないぞ。特に、タイタン、オルテガ、シープなどの、体のデカイやつにかなり決まりやすい。別にだれにでも入るのでやってみよう。
最後に、私はこの3択を見つけて、はっきり言ってボマー友の会に入ってよかったと思った。基本連続技といい、メクリ投げといい、ひさしぶりに対戦が熱くなるゲームだぞ。中でもゴメスは使うベキだ!!やってみてね。


相手（かんぬき）きたね〜よ!!

一回転はしゃこっちのもんだ!!

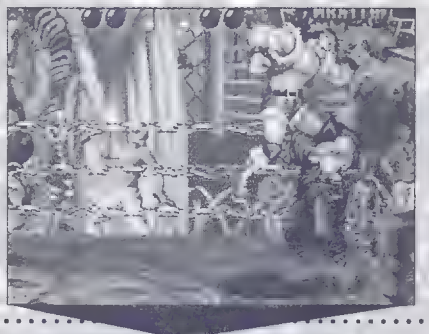
CPU攻略 タイタン・ザ・グレート

どうにも動きが遅いタイタン。そこは強力なダッシュ攻撃で補おう。

担当！がんぬき

タイタンでのCPU戦の大まかな流れは、何としてでも相手を一回倒し、その起き上がりに大攻撃を重ねる。そしてそれを当てるなりガードさせた後、すぐにサークルウェーブで再び転ばせる。

どうやらCPUはガードした後に投げを狙っているらしいが、サークルウェーブの出るのが早いため、投げられる前に当ってしまうようだ。



大キックをガードさせておいて…、

距離別重ね技

Ⓐダッシュジャンプ大パンチ（ボディプレス）

この技の利点は当たると相手が倒れることと、ダッシュ技なので、ある程度相手との距離があいていても、すぐに近づける所にある。

Ⓑダッシュ大パンチ（タックル）

利点はⒶと同じ。この技を重ねるときには少し注意が必要。

タックルは硬直時間が長いので当てるときは、かするくらいにしておくこと。そうでないと、いとも簡単に投げられてしまうぞ。



サークルウェーブ!!

Ⓒジャンプ大キック

リング端に追いつめたらこれだ。この技は当てても倒れないのでそのままサークルウェーブにつないでしまおう。

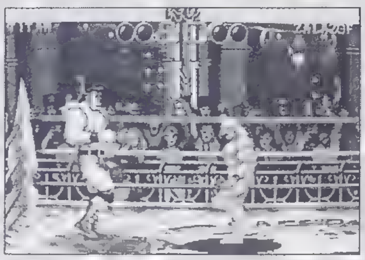
とにかく一度倒しⒶⒷのパターンで端に追いつめ、Ⓒでしめるのが、タイタンの必勝パターンだ。

Ⓓ後ろ歩き

あともう二つ、自分が後ろ向きに歩いていると、相手も歩いて近づいてくるときがある。

こうなった場合、相手は、投げにくる可能性が高い。

投げモーションが出るか出ないかぐらいでサークルウェーブで倒してしまおう。



そう!!この距離だ!!

Ⓔ

そしてもう一つ、自分と相手との距離が、画面の端ぐらいになったとき、この場合はほぼダッシュ攻撃がくる。タイタンとしては、必ずガードして、サークルウェーブをたたき込みたい。

キャラ別対応策

VSザラゾフ、コルト

共にレッグクラッカーからサークルウェーブ（以下SW）に。後半は出てくればⒹも使える。

VSブドー

こいつはダッシュからのスライディングをSWで。怒髪竜をガード後、Ⓐに持っていってもよい。旋風脚は、SWで返せる。

VSスティンガー

ちょこまかと動き回るが、相手が跳んだと同時にこちらもエレファントボムを出せばよく当たってくれる。メテオサザンクロスは落ちついて、ガード後タックルだ。

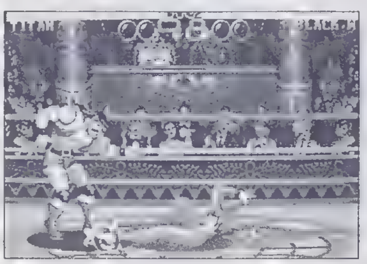
VSシーブ

シーブに対しては待ちを行ったほうがよい。ダッシュで近づいてきた所をSWではなく、立ち大キックで応戦する。

これだけでもかなりいける。ただ一つ、注意する点としては、たまにダッシュ↓止まる↓再びダッシュ攻撃、というパターンで仕掛けてくるときがあるので立ち大キックは引きつけて出すようにしよう。

VSウィドー

突然くるスライディングは要注意。一回転ばしたらⒷで行く。Ⓐはライジングカッターで返されることが多いからだ。



早い!!でもガードしてればつかみにくるし…。

VSセイバー

TNTバスターからはそのままSWに、カーニッジセイバーはタックルで、とにかくスキのデカイ技をたくさん出してくるので、それほど怖い相手ではないはずだ。

VSキマラ

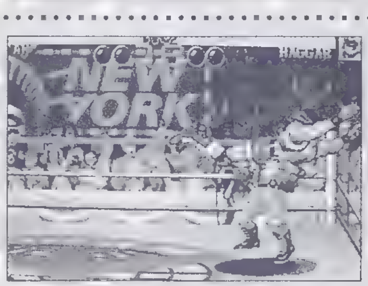
毒霧、ヘルバーナー共に出す瞬間、「ヘアッ」という声を出すので、それを合図にエレファントボムで跳び込み、SWにつなげよう。ハメるときはⒷで、Ⓐだとしゃがみ大パンチで返されるぞ。

VSタイタン

強敵、こちらから跳び込んでいってもことごとく返される。狙うなら、マウンテンブレイクのわずかなスキ、相手のSWなど、ハメるならⒶで。Ⓑだとサークルウェーブをくらうことが多いからだ。とにかくスキが少ない相手なので一回ハマッたらそのまま倒すつもりでいこう。

VSハガー

これも強敵。アングリーハンマーのスキを狙うのがいいだろう。ほかにもⒹ、Ⓔになりやすい。そこをつけ込もう。



おっしゃーハマッた、一気に行けー。

VSゴメス

スキのある必殺技を連発するので転ばすにはこと欠かないだろう。ハメはⒶで。

VSレイス

ラウンドが始まった直後はスライディングをしてくることが多いので、そこからハメに持っていく。パターンが崩れたなら、ミートグラインダーの後をSW、バーニングデットをタックルで倒そう。ハメるならⒶで。

VSアストロ

ここまで来ると、SWが入るスキはかなり限られてくる。デススパイラルの後、ディメンジョンスティールの後などを逃さずにⒶで一気にいこう。

VSオルテガ

オーラファイアのスキを逃さず、Ⓐでガンガン攻めよう。

ⒶⒷⒸ、3つのパターンでハメている最中に、SWをガードされてしまい、パターンが崩れてしまうことがよくあると思う。これは、Ⓐの場合なら、ボディプレスの打点が低すぎて、ガードからガードにつながってしまっているのが原因だと思われる。

これを防ぐには、ボディプレスをガードさせた後、相手にほんの少しだけ、スキを与えることが必要になってくる。

これはかなり難しいが、体で覚えるしかない。



このタイミング、激ムズ。

なつかしのテクニックが今…

スペースインベーダーDX

名古屋撃ち、レインボー、化石、UFO すべての謎を解き明かそう。

担当：がっちん

インベーダーがゲーセンに帰って来た!!といっても、読者のほとんどはプレイしたことのないゲームだと思う。16年も前のゲームだしね。家庭用に移植されてはいるが、やっぱり本物はゲーセンでやろう。

基本を理解しよう

いくら昔のゲームとはいえ、やはり基本を知らないと意外に先へは進めない。少なくともこれだけは知っておこうというのを挙げてみよう。

・インベーダーは端から撃つ

当たり前だが、インベーダーは端にたどり着くと下へ一段降りて来る。広く残してしまうとドンドン自機の砲台に近づき、非常にツライ状態になってしまう。端から確実に撃っていこう。



このような残し方はよくない。

・逃げる敵は撃たない

これは絶対にやってはいけない。インベーダーの弾が後ろに残るので、相手の正面に回りこむのが非常に難しい。ある程度の高さがある場合かトーチカ（シェルター）をうまく利用する意外は、一段下がってでも向かってくるところを撃つように心掛けよう。



自機に向かってくるときがチャンス。



写真じゃわかりにくいが、離れていく敵は危険だ。

・並んで落ちてきた弾の間をよけようとしない

横に並んでいる同士のインベーダーの弾は平行に落とされると間を抜けることはできない。弾の高さに差があればよけることも可能だが、無理に切り返さずそのまま抜けてしまったほうがいいだろう。インベーダーの弾は、画面上に3発しか現れないので、並んで落ちて来た2発を大きくよければ、残り1発の弾に当たることはないだろう。

・インベーダーが2匹残ったときの移動スピードは自機と同じ

インベーダーの数が少なくなると相手の移動スピードは速くなってくる。下へ落ちるペースも速くなりアセリを感じてしまう。とくに2、3匹残しの状態がなかなか当てられない。つまりこの数くらいまで減らすと追い着くことは不可能なので、片道ごとにワンチャンスしかない。確実にモノにしよう。

知って得する豆情報

往年のプレイヤーなら知っているものばかりだが、インベーダーにはさまざま演出が盛り込まれている（ちょっと大ゲサ）。この機会に振り返ってみよう。

・名古屋撃ち

なぜこの名がついたかは不明。インベーダーが最下段まで降りる（侵略される一歩手前）と相手の弾を無力化させることができる。重要なテクニックのひとつ。名古屋撃ちについてはあとでもう少し詳しく説明しよう。



相手の弾は自機の下へ抜けていく。

・レインボー

5段いるインベーダーの下から1段目か2段目のインベーダー（10点）を最後に残すとこの現象が起きる。なぜこのような現象が起こるかというと、通常インベーダーは2ドットずつ移動するのだが、残り一匹になったとき右移動のみ3ドットずつになる（左移動は2ドットのまま）。つまり、キャラクターの左端（1ドット幅）が消されずに残るためレインボーのように見える。

・化石

自機の砲台がトーチカを撃ったときに起こる現象で、1匹のインベーダーが止まることがある。当時、化石と呼ばれていた。条件は、

ⓐ一番下のインベーダーがトーチカから2段上からトーチカと同じ段までの間に降りている。

ⓑインベーダーが左へ移動している。

ⓒ砲台がインベーダー群よりも左の位置。

ⓐⓑⓒの条件を満たして$1/4$の確率。

わりと偶然でも見かける現象である。



これが裏技(?)レインボー。

300点UFOを狙おう

インベーダーのおもしろさはここにある。やはり300点UFO狙うとおもしろさは格段にアップする。

ミステリーポイントと呼ばれているが、じつは面がスタートして何発目にUFOを撃ったかによって得点はすべて決まっている。

とりあえず細かいことは抜きにして、最初のUFOは23発目で撃つことをススメる。このとき、名古屋撃ちの形にするのであれば話は別だが、左4列の20匹を22発使って倒してしまえば理想。そして、左からやって来るUFOを23発目で狙い撃ち。これでめでたく300点獲得というわけだ。



このゲームの300点は大きいぞ。

次のUFOは15発目で狙う。左右どちらでもいいから、縦2列の敵10匹を14発以内で片づけてしまうと楽だろう。そして、右からやって来るUFOで300点となる。

それ以降のUFOも15発目で狙いつつ、インベーダーを下から少しずつ撃っていけばやりやすい。

ちなみに、UFOの出現する方向も弾数で決まっていて、その面でUFOが出現するとき何発撃っているかで決定される。23、15、15、15…でUFO撃つわけだから、弾数は22、37、52、67…となる。偶数なら左から、奇数なら右から出現するのでこのパターンで300点を狙えば、UFOは左、右、左、右…と交互に出現する。覚えておこう。

あと、残りインベーダーを7匹にしてしまうとUFOは出現しなくなる。ねばって300点を狙うのなら8匹残しでスンドメしよう。

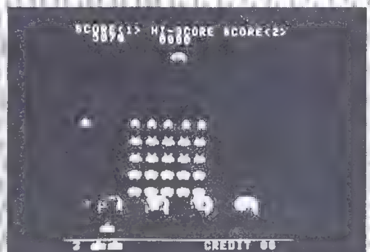
名古屋撃ちを使ってみよう

さあ、ついにインベーダーをプレイするうえで、欠かすことのできない名古屋撃ちのコーナーだぞ。名古屋撃ちと言っても、インベーダーを最下段まで落として撃つだけなので、これじゃなきゃイケナイという決まり事はない。だが一応、基本形はあるのでいくつか紹介しよう。

・タイプA(1-1-2-5)

この形態にするのが一番オーソドックスだと思う。2列空けたところで自機は弾よけを行いつつ、最下段まで落ちて来るのを待つ。このときUFO撃つのを忘れずに。

最下段まで来たら端の1匹を撃ってしまい、インベーダー群を縦2匹ずつ撃つ。この2匹ずつ撃つのがポイント。



写真の形態は1-1-2-5。ほかには1-1-3-4などもある。



一気に2段目まで撃つ。

インベーダーの端をかするように(そんなにシビアではない)撃てば、下から2段目のインベーダーが撃つ弾をよけることができる。確実にしとめよう。

・タイプB(4-3-4)

残機が0のときや度胸だめし(当時はこづかいが少なかった)に使った形態。端から普通に倒してもいいが、最下段のインベーダー8匹のみを撃ち、それを5回最後まで続けるとおもしろい。もちろん失敗すると即ゲームオーバーになる。



こういう形態もある。

・タイプA'(1-1-2-8)

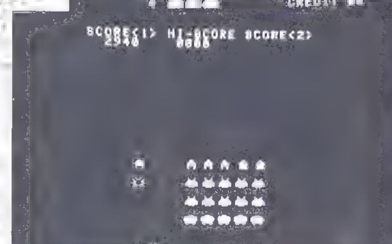
別名「脱皮撃ち」と呼ばれていた。タイプAの1-1-2-5の形態にする前に、この形態で名古屋撃ちをすることからきている。最下段まで降りたら「8」の部分で1-1-2-5の形態を作る。なぜわざわざこのようにしたのかというと、7~9面まで進むとスタート時からインベーダーがかなり低い位置まで来ている。そのため、タイプAを作るまでに自機がやられてしまう可能性がある。いわば安全第一の名古屋撃ち。UFOも狙いやすいぞ。



この形態から…、



もぐりこんで…、



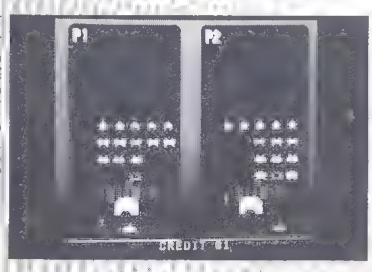
この形態へ。



スタートからこの低さ。

対戦プレイだ!!

インベーダーで対戦。実はプレイしてみると、これが結構豪快。バリバリバリ撃ちまくるのだ(連射はできないけど)。また、対戦ならではのコツがあり、インベーダーは端から撃つのではなく、下から撃つのが定石。UFOは無視していい。黄色、赤色のインベーダーは撃たないほうがいいだろう(場合による)。これだけ覚えりゃOK。友達をやっつけよう。



下から撃っていこう。



名古屋撃ちもOK!対戦だからヤバイけど。

インベーダーの攻略は今回で終了。フォローしきれなかったところは、ゲーメスト編集部「スペースインベーダーDX」までお便りを送ってください。

Virtua Racing

今だから熱い！
バーチャレーシング
グランプリ　モード

バーチャファイターや、ウィングウォーで、そのパワーを発揮している基板「モデル1」。その記念すべき1作目がこの「V.R.」なのだ！。

担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）　ずるずる

セガのドライブゲームは強い！

今に始まった話ではないけど、セガのドライブゲームは長生きするよねえ、本当に。

この理由はいろいろ考えられるが、やはりそのゲームの完成度が高いことが言える。

しかも長続きするためにはそれだけではダメ。それのみではゲーマーしかやらない。長続きさせるには、一般客がどれだけハマってくれるかだ。

その条件を満たし、大ヒットしたのがこの「V.R.」だった（おっとヒット継続中であった！）のだ。

アウトランも長生きだったけど、このV.R.、抜けるかな。

長生きの秘訣はグランプリモードの存在

V.R.には、テクニカルな高速サーキットである初級、ピットがなく、最難関コースと言われる中級、高加減速のテクニックが必要とされる上級の3コースが存在する。

本来、そのコースたちを4周するのがノーマルの設定なのだが、このノーマルモードをなんと20周のモードにすることができるのだ。この20周モードのことを「グランプリモード」という。

このモードは、設定上で変えないといけないので、現在4周設定になっているところは、残念ながらこのグランプリモードを楽しむことができない（お店の人に頼んでみるしかない）。

ただ4周が20周になるのであれば、長く遊べるだけのゲームでしかないのだが、長くなることにプラスして、タイヤのグリップが落ちるという設定があるのだ。

さらに、グランプリモードの場合はハンデがないというのもある。モロに実力の世界ということになるんだな。

「初めて聞いた！」という人、思い返してみよう。なーんか変でしょ！感覚が。ピットしないで20周を走ろうものならタイムは落ちるわ、よくスピンするわって。グリップ力が落ちるのが原因だったなんてやるぜセガって感じでしょ。

改めてV.R.を見直した人もいるのではないかな。

どうやって走る?グランプリモード

タイヤのグリップの落ち方



20周もするグランプリモード。15分近くも走る。つ、つかれる。



これはスタンダードタイプの筐体。イスが固定式なので背の低い人にはドライビングポジションちょっとつらいのが難。

は、普通に走っていれば、少しずつ落ちるし、スピンなぞすれば、それなりに落ちるというものになっている。もちろんクラッシュでも落ちる。

ではどうやって走ればいいのだろうか。

その対処法としてピットインがある。ピットインをすれば、タイヤはリフレッシュされてグリップ力が戻る。危ないなあと思ったらピットインすればいいのだ。

グリップ力を維持したければ、4、5周でピットに入ればいい。これならグリップ力の低下を考えずに走れる。しかしこれを実行するとそのピット作業にかかる時間から、完走ができなくなるのだ。

20周を完走、これを目標とするならば、多くて3回のピットインが望ましい。ていねいに走れば1回でも大丈夫（中級はピットがない！どうするね！がまんの走り命ってか！）。

タイヤを換える時期、回数が勝負を決める！

今年のF-1は、以前行われていた途中での燃料補給が可能になった。これにより、単なるタイヤの磨耗だけのピットインだけでなく、作戦上でのピットインが可能、必要となってきた。これって見ている側にとっても面白いんだよね。

燃料補給はないけど、その面白さを体験できるのが、V.R.なんだ。

極限に速いレベルでのレースになってしまうと、ちょっとしたミスで差がついてしまう。完璧なレースを展開しないといけないが、そうでなければ、けっこう作戦が立てられる。

タイヤを大事に使ってピット作業を節約し、1回で走りきろうとか、とにかくぶっちぎるため、強引に攻めてラップを稼いでピット3回入ろうとか…。

自分の走りと合わせて作戦を立てるのもいい。その作戦が当たればいいところまでいくだろう。しかしレースは何が起こるかわからない。エンジンがブローなんてことはないからいいけど、クラッシュ、スピンは、大幅にグリップ力を落とす。かなり緊張感のある走りが要求されるのだ。これがたまらないんだな。



グランプリモードで重要なピットイン。どこで入るかがカギ！

V.R.を楽しむ方法

ただ通信でワイワイ走るのもいい。でもそれじゃあこのゲームを半分も楽しんでいることにならない。

やはりこのゲームを楽しむなら真剣にやるしか！

同じレベルの仲間でプレイするなら、ドーンと同時スタートでいいだろう。ではレベルに違いがあるときは？

そういうときは、まず各々の平均ラップを調べてみる。

例えば初級で37秒5で走る人と、38秒で走る人がいたら、その差は0・5秒。その0・5秒を20倍した10秒をハンデとして、速い人が10秒後にスタートする。1・5秒なら30秒後に！

当然上手な人はピットが少なく、ヘタな人はピットが増す。その辺の誤差も入れてもいいかもしれないね。


ニュータイヤでのコーナリング。思い通りに走れる。（初級第1コーナーにて）

こうすることで、ぶっちぎられるようなことなく熱いレースが展開できる。

ちなみにやってみたけど、なかなかよかったですよ、盛り上がって！

急に復活しちゃったV.R.のコーナーだったけど、面白いゲームを攻略しないなんてのはもったいないもんね。

次号では攻略に入ろうと思う。初級を攻めるぜ！


ボロボロ状態のタイヤでコーナリング。カウンターをあてるだけじゃあ間に合わなーい！

つがいの牛が子牛を生み、成長、独り者になり、またつがいに、そして子牛を…。これを数カ月周期で繰り返しているそーな。


最近のV.R.の遊ばれ方は？

通信機能がついているV.R.であるが、我らスコアラーにとっては、1人でのタイムアタックが基本となるため、あまりその機能にお世話になることは少ない。

発売から2年経過した今、いまだにタイムアタックしている人はほとんどいない。

その人気を支えているのは、通信でワイワイ楽しむ一般客層である。

ドライブゲームとしては、難しいジャンルに入るV.R.であるが、そのゲームが一般客層に支持される理由は何なのか。それは、やったらやったなりにテクニック身についてくるから、学習効果ができているのだ。

仲間でプレイしていて、誰かが速くなる。負けるものかと他の誰かが速くなる。

通信対戦で、相手よりも速く走るということでどんどん上手になる。これがこのV.R.にはあるんだよね。

2年経過して、その積み重ねが今のV.R.の人気を保っているといえるだろう。

その人気に拍車をかけているのが、ノーマル設定にはない、20周も走れる「グランプリモード」なのだ。

ここまで並ぶと爽快！これで通信対戦するのはちょっと大変！まともに走れるかどうか不安…。


対戦究極の組み合わせ

徐に煮つまり始めたヴァンパイアの対戦プレイ。今回は、2つの組み合わせを選んで、基本的な攻防をお互いの立場から示してみた。

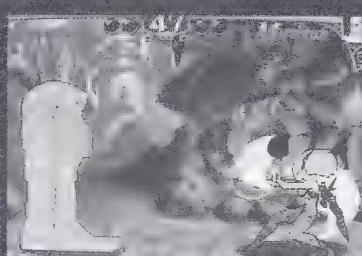


ヴァンパイア対戦究極の組み合わせ モリガン VS アナカリス

モリガンの猛攻を耐えるアナカリス。カウンターだけでしのぐのは不可能か!?

モリガン側から見た場合

モリガンの攻めの中心は、ダッシュ攻撃。これは、アナカリスが出るまでにスキの大きい技ばかりなのでかなり有効だ。



ソウルフィストを撃っておき、



ダッシュで追いかける。

ダッシュ攻撃に入る前に、ソウルフィストでアナカリスを固めておけばバッチリ。もう、アナカリスはダッシュ攻撃をガードするしかないから楽。

ソウルフィスト→ダッシュ攻撃といったあとは、2択。再びダッシュ攻撃にいく、通称「ダッシュダッシュ」を仕掛けるか目押し3段を決めるかだ。ダッシュダッシュは難しいが、ほかの相手のときにもかなり使えると思うので絶対にマスターしておこう。

目押し3段をガードされたときは、再びソウルフィストを撃ってダッシュ攻撃にいってもいいし、小キックや中キックでカツカツ固めてもいい。ソウルフィストを撃つときは、中足払いキャンセルからだとまず反撃は受けない。ヴァンパイア大会優勝者の平井君みたいに、しゃがみ小パンチからの4段にすればよりいい。

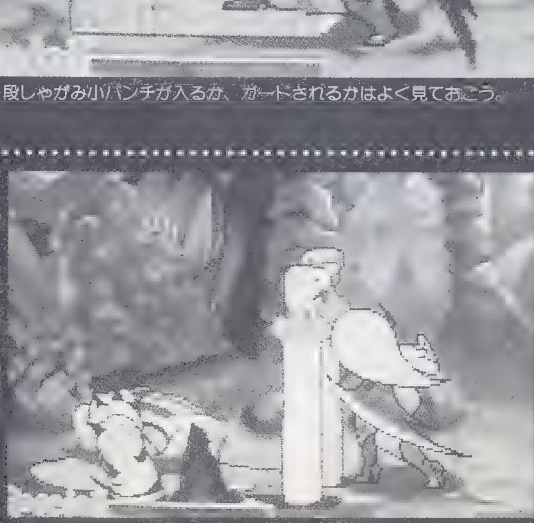


この2段しゃがみ小パンチが入るか、ガードされるかはよく見ておこう。

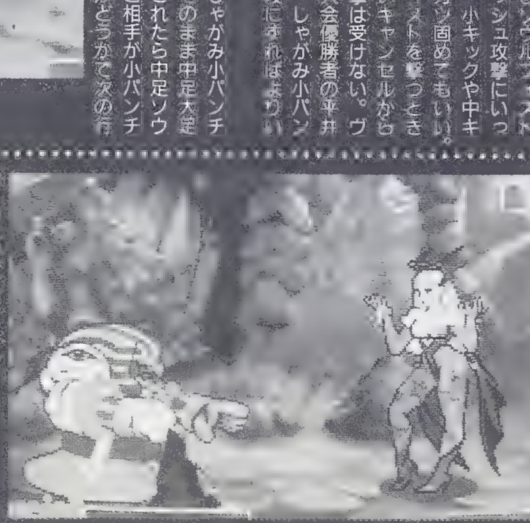
これは、しゃがみ小パンチが入ったらそのまま中足大足で、ガードされたら中足ソウルフィストと相手が小パンチをくらったかどうかで次の行動を変えられるためだ。

小足、中足でカツカツやる場合は、アナカリスの動きをよく見よう。これは、アナカリスの手や足に激反応してシャドウブレイドを出すため。

このとき、ただボーッとしてみてもおもしろい。アナカリスが手足を出してきたら、



アナカリスが動いたら、[illegible]シャドウ[illegible]



ボーッとつっ立ってみて

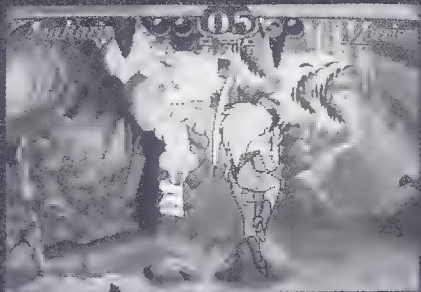
すかさず激反応シャドウブレイドを出してやろう。

さて、今までのことは近距離または、中間距離の間合いにいるとき。それでは、遠距離にいるときはどうすればいいのだろうか。

棺、コブラブローを中心に使う人ならただ前に歩いて近づこう。ちなみに、コブラブローはガードキャンセルで返してやろう。

裁いてくるアナカリスは少し厄介。このときも、前に歩きながら様子をみるのは同じ。そして、間合いが少しでも近くなったらいいタイミングで大シャドウブレイドをいきなり出そう。

これで、王家の裁きを出そうとしているアナカリスをはたきおとせるのだ。


王家の裁きの出かかりなら、相打ちぎみにいっても大丈夫。

というのがモリガンの攻め。激反応シャドウブレイドさえ出せれば、有利に戦える組み合わせだ。

ソウルフィストで固めてからダッシュ攻撃というのを意識して闘ってみると、いい結果を出せることが多くなるだろう。

アナカリス側から見た場合

☆遠距離の場合

遠距離戦はアナカリスが有利なので、できるだけ離しておきたいところだ。一番安全なのは、王家の裁きを撃つこと。ただし、これだけで抑えこむのは難しい。

そこで、裁きを出すと見せかけて、すぐ下に降りるという行動が大切になってくる。ダッシュしてきたらしゃがみ大パンチなどで落とそう。じっとしていたら、フェイントで手前を中心に棺の舞を落とすといい。そしてまたすぐジャンプだ。これが基本。

また、ジャンプして裁きを出さずに、ダッシュで落とそうとしてきたら大キックを当てるという荒技もある。ジャンプ大キックの判定はとても強く、大シャドウブレイドなどにも勝てる。超反応でとっさに出すか、読みで使ってみるのもいいだろう。

このほかに、ダッシュ中パンチや大足払いなどで攻めてみてもいい。ただしこれは、相手の意表を突いたときにすること。

離れてのアルゴリズムはこんなところだが、ガードキャンセルが苦手な相手にはコブラブローが使える。コブラブローが使えれば、コブラブローと棺の舞でほとんど近づけないようにすることが可能だ。だが、コブラブローは本当にガードキャンセルしやすい技なので、もう通用しないのでは…と思われる。

☆接近戦のしのぎ方

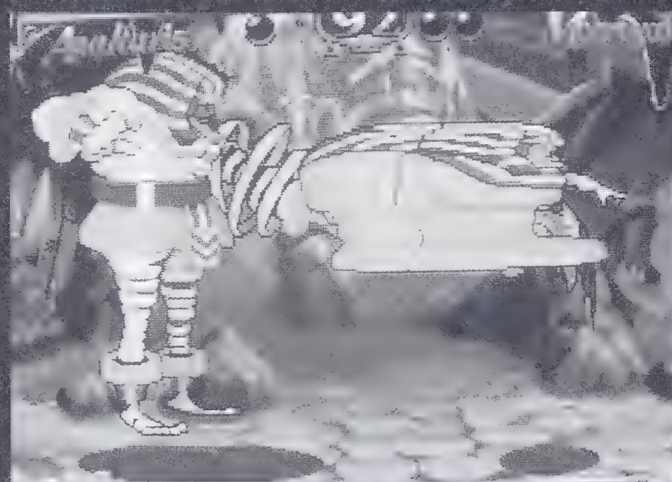
①ダッシュ攻撃の返し技

接近戦では、ダッシュ攻撃やシャドウブレイドの強いモリガンが圧倒的に有利。一度ダッシュ攻撃をガードすると、ダッシュからダッシュと、ダッシュから小足払いからの目押しが2択になるからだ。相手のダッシュが速いと、ダッシュ・ダッシュは見切れない。

ダッシュ攻撃を返すには、確実なのはしゃがみ中パンチ。相手がダッシュ攻撃しかしてこないなら、これで返していくのが確実。宙に浮いた瞬間にボタンを押す。

そのほかに、タイミングがわかっていれば、早めに立ち大キックを出しておくといい。これは先読みしていなければならないためだが、威力が強いのが利点。また、ひきつければしゃがみ大パンチでも、たいていのダッシュ攻撃は返すことができる。早めに出しておくと返せないのである。

相手がダッシュする可能性のあるときに、大足払いは非常に危険。大足払いのときにダッシュされるとそのまま4段が入ってしまう。くれぐれも注意しよう。


裁きを出しつつ棺を手前に落とし、様子を見よう。

②ソウルフィストの出かかりが狙いめ

ただ単にダッシュしてくればいろいろ返し技があるのだが、ソウルフィストを撃ってガードさせてから来られるとガードのまま固められてしまう。この場所は、何とかしてソウルフィストの出かかりをつかむことを狙っていこう。

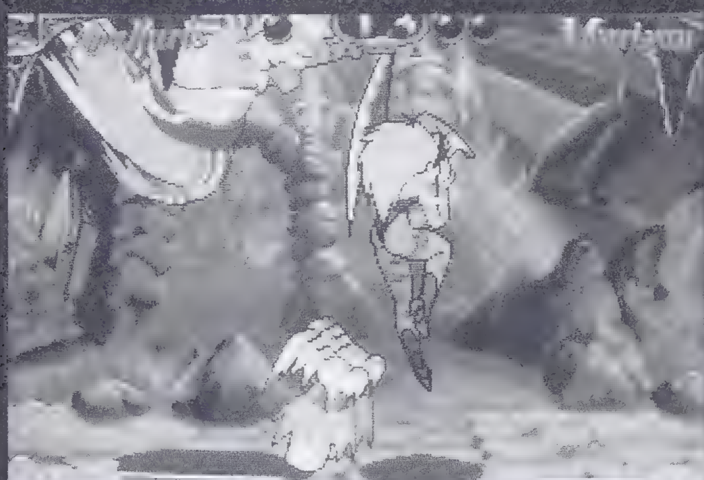
しかし、ミイラドロップはつかむまでに時間がかかる。先読みでつかまないと無理なので、バクチに近い。それでも狙っていったほうがいいぞ。

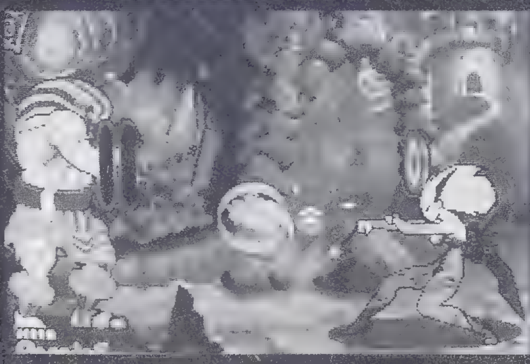
また、ジャンプでかわして、シャドウブレイドで落としてきたところを、大キックで撃墜してもいい。ただし、これもバクチ気味の反応速度が必要。

近間でソウルフィストを撃たず、安定して待たされたら立ち大パンチ・ダッシュ中・大足払いを狙ってみよう。ダッシュ足払いなら、ダッシュ攻撃されてもお互いすり抜けられるので被害はない。

そのほか、立ち小キックからの目押しやキャンセルコブラブローという連続技も、たまに狙っていこう。いつもパターン化してしまうとガードキャンセルされてしまうが、一発大ダメージを狙わないとなかなか勝機はつかめない。最初にダメージを与え、カウンターを当てつつ逃げ切りたいところだ。

この組み合わせは、モリガンがアナカリス慣れしていれば、モリガンにかなり有利な組み合わせと言ってよいだろう。


フラ〜っとジャンプし、ジャンプ大キックでシャドウブレイドを落とす。


ソウルフィストを狙ってつかめ！

ヴァンパイア対戦究極の組み合わせ
ガロン VS ビシャモン

ひたすら跳び込み、攻めるガロン。ビシャモンにとっては、かなり嫌な相手だ。

ガロン側から見た場合

☆跳び込んで攻めろ!

狙っていくのは、まずジャンプ攻撃である。比較的リーチが長く、出っぱなしのジャンプ小キックがいい。まずは、相手を固めることを考えよう。

しかし、ビシャモンも唯一の対空技である、ジャンプ斬りをメインに反撃してくる。無闇にジャンプしても、完全にタイミングを読まれると、返されてしまう。

そこで、その中に小のビーストラッシュを混ぜていこう。ガロンの低いジャンプを返すため、ビシャモンは先読みでジャンプしようとするはず。そうなれば、ジャンプの出かかりにビーストラッシュが当たったり、無防備なジャンプ中に足元に入りこんだりすることができる。

小ビーストラッシュがジャンプ大キック系の技で返されるときは、ビーストラッシュが読まれている。ジャンプとビーストラッシュを使い分け、ビシャモンを画面の端に追いつめよう。


ジャンプ小キックで跳び込むのが基本。


ジャンプ斬りでこようとしていると思ったらビーストラッシュだ。

☆徹底的に抑えこめ!

ジャンプ小キックをビシャモンに当てたとして、ガロンの攻撃パターンはその後いくつかの選択肢がある。

まず、しゃがみ小パンチなどで固めたあと、再びジャンプ小キックで抑え込むパターンがある。攻めがつながるので、しつこく繰り返してビシャモンを画面端に追いつめよう。

タイミングを読まれないように、ジャンプと見せかけて小ビーストラッシュを出すのも忘れずに。このあとは攻めが瞬間的に途切れるが、タイミングをみてジャンプを狙っていく。

ジャンプ攻撃が当たったらしゃがみ小・中パンチからビーストラッシュやクライムレイザーの連続技をたたきこむ。

また、ずっとガードしているようなら、すかしワイルドサーキュラー（コマンド投げ）を狙ってみよう。

画面端で倒したら、起き上がりにダッシュして、しゃがみ小パンチからクライムレイザーの連続技を狙おう。画面の右端でダッシュすると後ろに着地し、左端だと手前に着地するようになっている。有効なひっかけ技だ。


間合いが離れているところは、ダッシュ大キックを狙ってもいい。

ビシャモン側から見た場合

☆無闇に突進するな!

ビシャモンといえば「突くか、跳ぶか、走るか」なのだが、このガロンという相手にはこのうち2つ——跳ぶ、走る——が通用しない。小技で突いていって距離が開いてきてから跳んだのでは、クライムレイザーで落ちついて落とされてしまうだろう。同じように、一定距離開いてからダッシュで突っ込んだのでは、あっさり鼻づら（しゃがみ小パンチ）で止められてしまう。かといって近距離から跳び込んだのでは、ガロンの裏などに着地することが多く、やはり鼻づらで着地点を攻撃されてしまう。意表をついて近距離からダッシュしても、ある一定距離進まないと技も出ないしガードもできないので、これも簡単に鼻づらで止められてしまい、全くといっていいほど走れなくなっている。

以上の説明で、対ガロン戦で跳んだり走ったりするのがどれほど危険か、わかってもらえたことと思う。

☆守りきるしかない!

自分から攻め込めないとなると、これはもう守りを固めて余分なダメージを受けないようにするしかない。

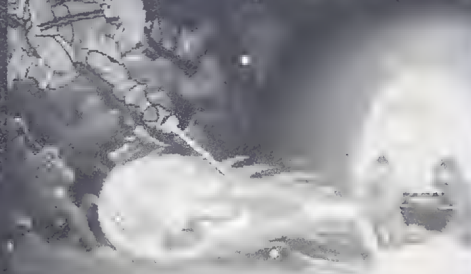
ガロンが狙ってくる点は2つ。1つは、こちらの対空防御が弱いのにつけこんで、小キックなどで跳び込み、着地にコマンド投げか、鼻づら・小ビーストラッシュなどの連続技だ。もう1つは、こちらが跳び込みを警戒していると連発してくる地上での小ビーストラッシュ。どちらもガードをし続けている限り、いつまでもしかけてくる。

これらを防ぐには、はっきりいって先読みでの昇り大パンチ→下り中キックか、昇りの小パンチを対空として使うしかない。ビーストラッシュがくる、と思ったときは、バックジャンプをしてからの大キックがベストだ。

もしも、空中でうまく撃墜することができ、先に着地できたなら、思いきってガロンの着地点に技を重ねて一発逆転を狙おう。クライムレイザーで返されたら返されたで、それはあきらめるしかない。

なお、必殺技は、遠距離時に居合斬りをたまに使う程度にしておこう。ムキになって強引に攻めようとしたら負けだぞ。


対空技は、ジャンプパンチ系の攻撃が基本。


ビーストラッシュは、跳んでバックジャンプ大キックなどで返す。

総合すると、ガロンが攻めつつ、ビシャモンが隙を突くという形になる。攻守がはっきりしている組み合わせで、1発の威力はないもののガロンがやや有利と言えるだろう。

コミック注文書

貴店TEL　（　）
　　FAX　（　）

申込数	冊
お名前	
お電話	
「ゲーパロ4コマグランプリ①」 定価580円	冊
「ワールドヒーローズ2 4コマ決定版」 定価580円	冊
「餓狼伝説24コマ決定版」 定価580円	冊
「餓狼伝説スペシャル 4コマ決定版」 定価580円	冊
「サムライスピリッツ 4コマ決定版」 定価580円	冊
「サムライスピリッツ 4コマ決定版②」定価580円	冊
「龍虎の拳24コマ決定版」 定価580円	冊
「餓狼伝説」 定価980円 LEOADVER	冊
「龍虎の拳」 定価980円 天獅子悦也・石井ぜんじ	冊

月　　日

株式会社　新声社

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト

No.38	No.90	No.115
No.44	No.91	No.116
No.47	No.94	No.117
No.48	No.96	No.118
No.50	No.97	No.119
No.52	No.99	No.120
No.53	No.102	No.121
No.54	No.104	No.122
No.55	No.105	No.123
No.56	No.106	No.124
No.57	No.107	No.125
No.64	No.108	No.126
No.77	No.109	No.127
No.81	No.111	No.128
No.84	No.112	No.129
No.85	No.113	No.130
No.87	No.114	No.131

ゲーメスト単行本

ストII 波動拳の謎　価格980円

餓狼伝説の謎　価格980円

侍魂の謎　価格980円

ゲーメストムック

Vol.1サウンドコンプリート スーパーストリートファイターII X 価格3,500円

Vol.2 ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 価格1,280円

●お求めの号に○を

お名前

お電話

◆GAMEST◆12月15日号プレゼント◆

◆152ページのゲーメスト12月15日号プレゼントのアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：１番よかったコーナーは？

Ⓑ：おもしろくなかったところは？理由もね！

Ⓒ：今号の表紙はどうでしたか？また、次号以降の希望はありますか？

Ⓓ：今号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：今号で一番アマイゾ！と感じた攻略は？理由もね。

Ⓕ：ゲーメストの攻略内容をどう思いますか？ ①もっと早く②もっとくわしく③その他

Ⓖ：月2回刊になって、新しく欲しいコーナーは何ですか？

Ⓗ：今号のアイランド掲載の文字作品・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？

Ⓘ：あなたのご意見ご自由に（P.N　　　）アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

Ⓐヴァンパイア	価格6800円（税込み）	本
Ⓑ極上パロディウス	価格6000円（税込み）	本
Ⓒワールドヒーローズ2JET	価格6500円（税込み）	本
Ⓓスーパーストリートファイター II X	価格7000円（税込み）	本
Ⓔ餓狼伝説スペシャル	価格7000円（税込み）	本
Ⓕスーパーストリートファイター II	価格7000円（税込み）	本
Ⓖサムライスピリッツ	価格6800円（税込み）	本
Ⓗ餓狼伝説2	価格6000円（税込み）	本

お名前	
お電話	
条件	買切
年 月 日	

株式会社 新声社

コミック注文書

ヴァンパイアアンソロジー	予価680円		冊
予約 キャプテンコマンドー	価格850円	戸橋ことみ	冊
予約 究極戦隊ダダンダーン	価格850円	伊藤霊一	冊
魔法大作戦	価格850円	竜騎兵	冊
スーパーリアル麻雀PⅣアンソロジー	価格780円		冊
SSディッガー	価格980円	都築和彦	冊
豪血寺一族①	価格980円	貫城輝	冊
なちゅらるアニマ	価格980円	滝沢ひろゆき	冊
出たな!!ツインビー①	価格980円	吉崎観音	冊
アクアリウム	価格980円	須藤真澄	冊
アンダーカバーコップス	価格980円	古葉美一	冊
ワールドヒーローズ2	価格980円	雑君保プ	冊
コットン	価格980円	水上広樹	冊
スーパーストII 4コマ決定版	価格580円		冊

郵 便 は が き

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３F

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

（12月15日号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
ご希望の賞品名とその番号	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④その他※

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

カレンダー注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

ゲーメストカレンダー'95

合計部数	部
お名前	
お電話	
スーパーリアル麻雀 A2判 7枚綴り 価格1,800円	部
スーパーストリートファイターII X A2判 7枚綴り 価格1,500円	部
ヴァンパイア A2判 7枚綴り 価格1,500円	部
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 A2判 7枚綴り 価格1,500円	部

書店様へ：条件は全て買切です。

月 日

株式会社 新声社

撃って撃って撃ちまくれ（背景も）

オペレーション　ラグナロク

ひさびさの低難度シューティングかと思いきや、後半の難度はホンモノ（←©松ちゃん）まずは前半面でウォーミングアップといこう。

担当：DS1

さて、発売からかなりの時間が経過して、遅ればせながらの攻略となってしまったが、慌てず騒がずジックリとゲームに取り組むことも時には大切なのではないだろうか。

とはいえ、それほどのんびり攻略していられないのもまた事実。そこで今回は、全8面あるうち前半4面をスパッと攻略していこう。

あまりに基本的すぎる？攻略のポイント

このラグナロクは、自機や装備を3タイプの中から選択可能だが、今回の攻略では、自機はオーディン、装備はバーティカル、AA（対空ミサイル）、ツインで進めていく。（理由については後述）。

各面の攻略に入る前に、ラグナロクの全面を通してのポイントを2、3あげると…。

■敵の出現パターンを覚える

いまさら説明をするのも恥ずかしくなるほど、どのゲームを攻略するにも必要な要素なのだが、このゲームでは上下（または左右）に対称的に敵が出現することが多く、敵の出現をいち早く覚えることが、上達の近道と言えるだろう。

■敵を素早く破壊

ラグナログは、ほかのゲームとくらべ敵の弾が大きく、弾自体を見切っていても回避困難な状況に陥ることがしばしばある。

それを防ぐには、やはり出現と同時に、なおかつ敵に弾を撃たれる前に破壊していくことが重要となる。

回避スピードの遅いオーディンを使用するならば、敵の出現位置を覚えて、素早く撃ち込んでいくことは最重要項目だ（もちろんほかの2機を使う上でも、そのほうがより安全になるだろう）。

■ボムを惜しむな

ボムはかなり頻繁に出現する。ハイパーになっていれば、緊急回避としても十分役立つので惜しまず使おう。

ちなみにボムは最大8個までストックできる。

シューティングを少しでもかじったことのある人間なら以上のポイントも、特別意識することなく実践していると思うが、それはつまりこのラグナロクが、いままでのシューティングのセオリーをふまえた好ゲーム（好意的？）の証明とも言えるのではなかろうか。

知っているか？撃ち込み点の謎

このラグナロクでは、敵や障害物に自機の弾を当てるだけで、自動的に得点が入る**撃ち込み点**なるものが存在する。

そのため1面などでは、地面を撃つたびに得点が加算され、終始、点が入り続ける状態になる（装備によっては、わざわざ地面を撃ちにいかなければならないが…）。

その撃ち込み点に、使用する自機によって差があることを知っていただろうか？

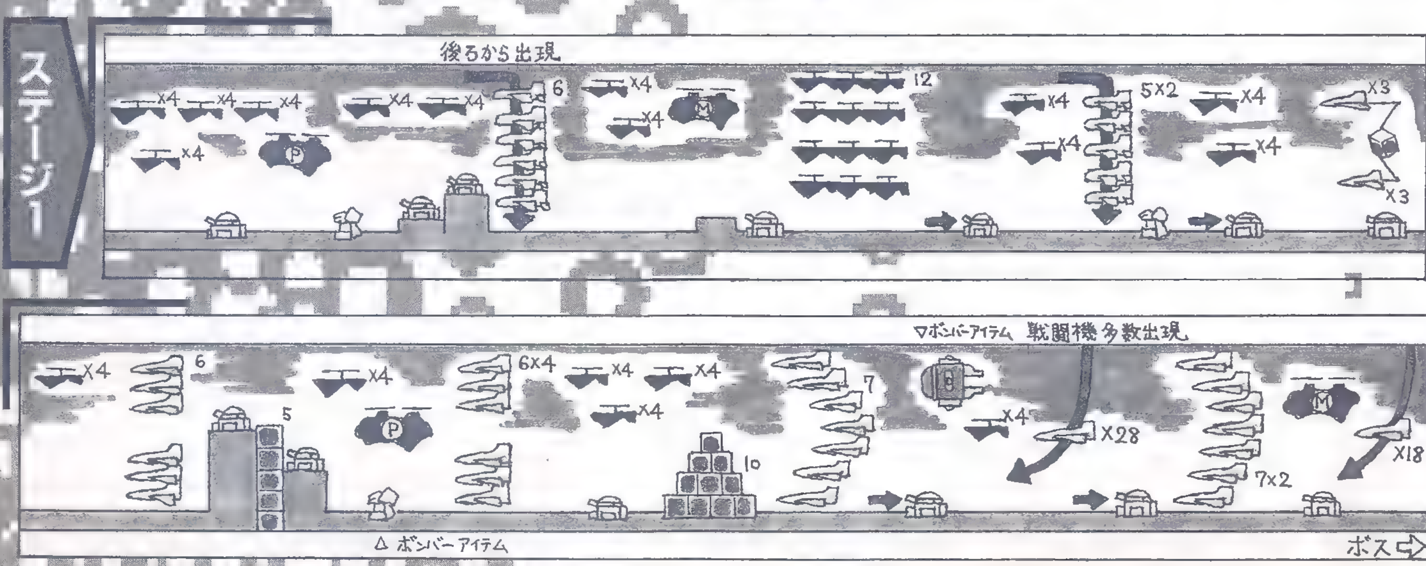
得点は、弾を1発当てるごとに…、

オーディン＝50点
ジークフリート＝20点
トール＝10点

となっている。もちろん2発以上同時に当てた場合でも、きちんと加算される。

つまり高得点を狙うつもりなのであれば、必然的にオーディンを使用することになるというわけだ。

ステージ1



ステージ1 アース

1面では、特に問題もなくボスまで進めるハズだ。1面は敵の弾のスピードが遅いため、早めによけ始めると弾が拡散しやすい。ここは、十分に弾を引きつけてからかわしていこう。



敵弾は十分引きつけてかわせ!!

ステージ1ボス ロックキャリア

3段階に攻撃を変化させるボスだが、2段階目は発生していくザコ敵をすぐに破壊すれば大丈夫。

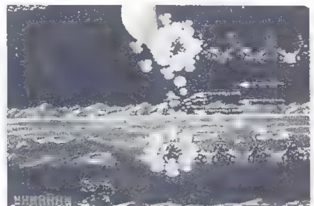
問題は3段階目の本体の出す弾だが、これは無理して中央でよけるよりも、画面左下でよけるほうがよい。



この場所で慎重によけていく。

ステージ2 ルナ

連なって出現する編隊は、必ずどちらか一方を速攻で破壊すること。そうすれば弾に追い詰められることはなくなるだろう。



無理して両側とも破壊しようとすると…。

ムカデのような中ボスの出す泡は、バーチカルを装備していれば問題ないはずだ。キチンと撃てば、泡はほとんど降ってこない。

ザコ編隊にさえ注意すれば、この面も問題ナシ。

ステージ2ボス ルナウォーカー

はっきり言って弱い。ボスの攻撃がショットで壊せる弾だけなので、攻撃の切れ目に弱点の頭部を狙うだけだ。

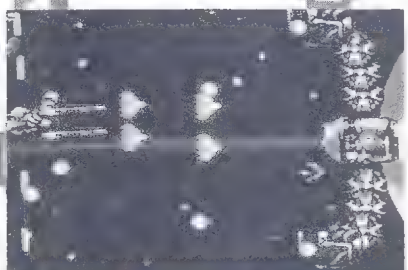


余裕があるならここで稼ぎまくってもいい。

ステージ3 マーズ

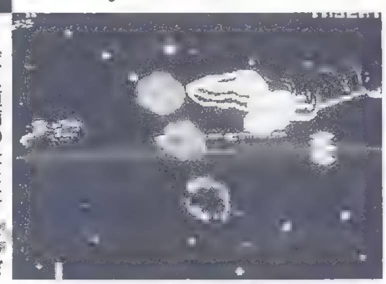
この面で、ショットとミサイルは最強にしておきたい。そうでないと、分裂するスライムが撃ちきれない場合があるためだ。

2面でレーザーを撃っていた触手を持つ敵は、今度は通常の弾を連続して撃ってくる。ギリギリまで引き寄せて、小きざみによけていこう。



小きざみによけていかないとすぐに追い詰められるゾ。

ボス直前の炎を吐くドラゴン地帯は、出現順序を覚えて速攻で破壊していくこと。くわしくはマップを見てもらいたい。

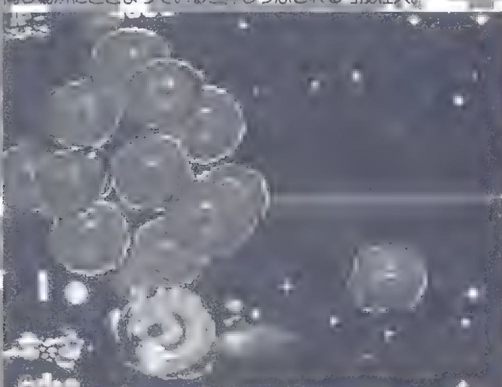


ドラゴンの出現パターンは対称的だ!!

ステージ3ボス コズミックスライム

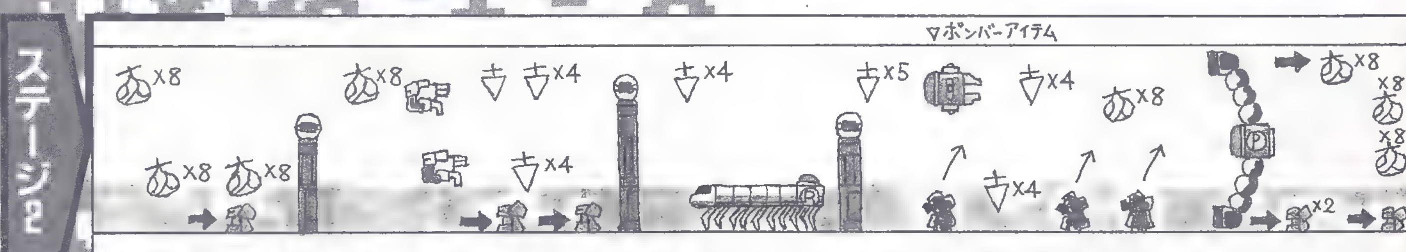
ボムを使えばアッと言う間に倒せるこのボスも、ショットだけで押しきろうとするとかなり時間がかかる。

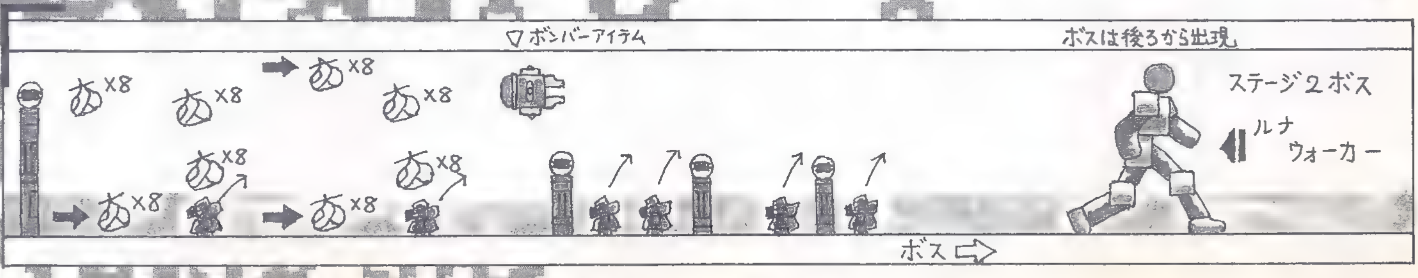
ボスの回転に合わせて回りつつ、注意して撃ち込んでいけば時間はかかるがとりあえず安全に倒せるだろう。



同じ場所にとどまっていると押しつぶされる可能性大。

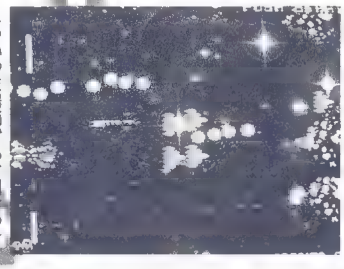
ステージ2





ステージ4 アステロイド

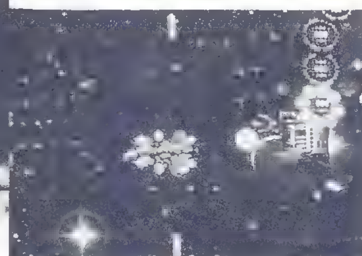
飛びかう小惑星に注意して進んでいく。連射がしっかりできていれば、ほとんどアドリブでいける部分が多いが、やはりマップを参考にパターンを覚えればさらに安全といえる。

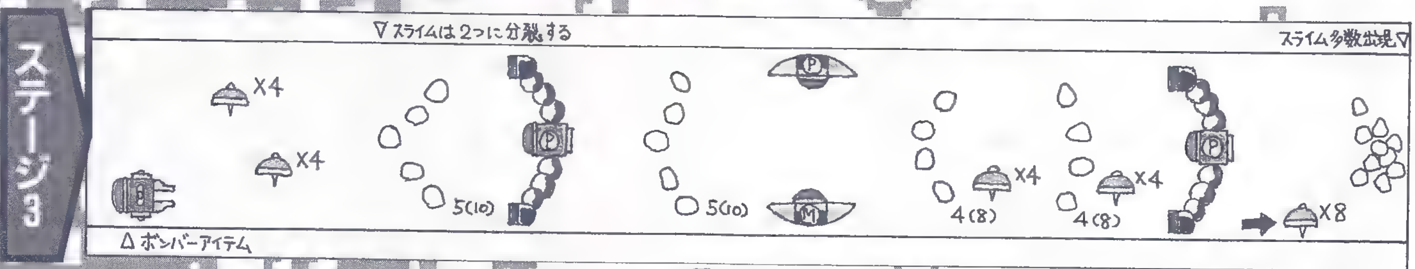

こういった場面でも、引きつけてかわす。

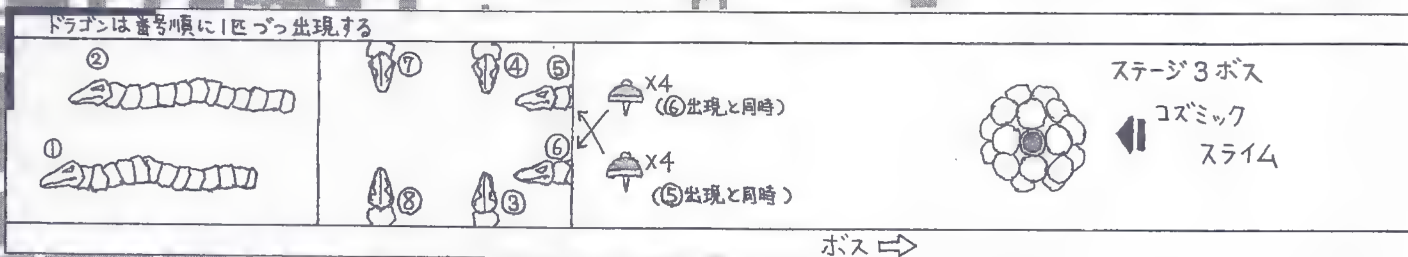
ステージ4ボス コンストリクター

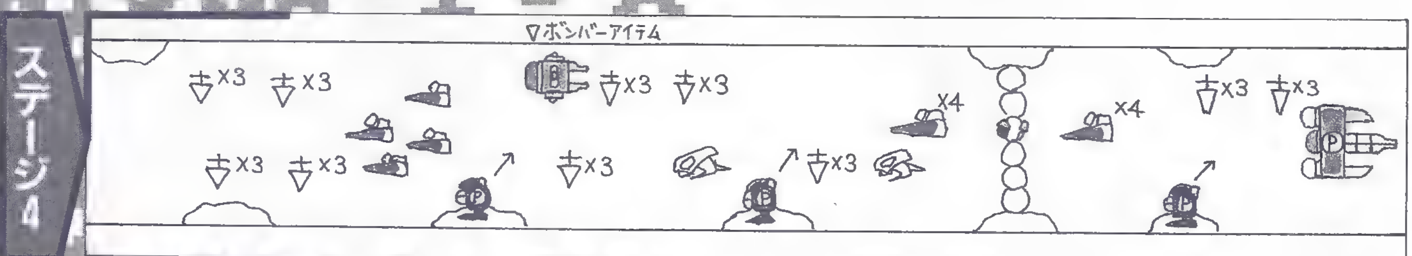
まともに戦うと、相当によけまくらなければならない辛いボスだが、ボンバー（ハイパーボム）を使えばいとも簡単に倒せる。くわしくは写真参照。

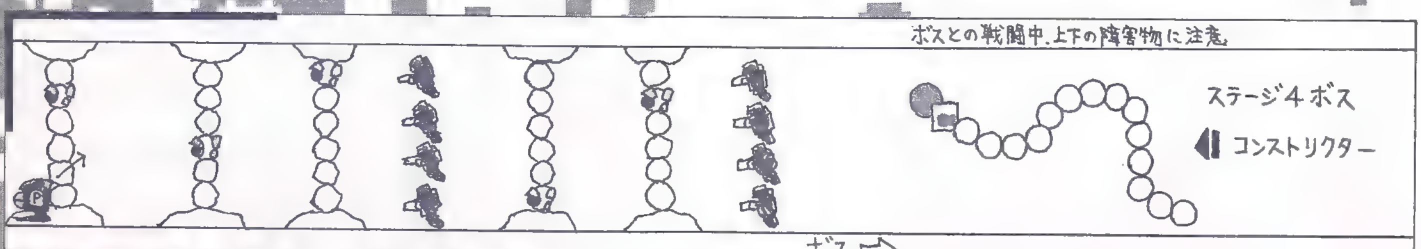

ここでボムをうまく重ね当てる。


出現時からすぐ撃ち込み始めて











疾風魔法大作戦
KINGDOM-GRANDPRIX
㊙資料公開のコーナー

担当：C-LAN

資料提供：ライジング

©EIGHTING
©1994 RAIZING

性能・相関関係を大公開だ!!

それぞれの表について少し補足説明を…。

●反目テーブル
キャラクター同士がライバルをどう思っているか。ブル・ギンはかなり嫌われているとか、チッタは他のキャラをほとんど気にしてないとかがわかる。

●キャラクター性能
キャラクターの細かいデータ集。プレイする上でかなり参考になると思うぞ。

●ステージ別の速いキャラ・遅いキャラ
ライバル機としての速さの傾向。「いつもここでアイツに抜かれる」とか思っていたのは実は設定されていたんだね。遅い理由がこじつけっぽくて笑えますな。

●反目テーブル

プレイヤー ＼ ライバル機	ガイン	チッタ	ミヤモト	ボーンナム	ニルヴァーナ	キックル&レイクル	オネスト・ジョン	ブル・ギン
ガイン	＼	1	1	4	5	5	4	6
チッタ	0	＼	0	1	0	0	0	2
ミヤモト	3	2	＼	5	1	1	5	5
ボーンナム	4	0	4	＼	2	6	3	7
ニルヴァーナ	2	5	4	7	＼	3	2	7
キックル&レイクル	3	4	1	6	5	＼	0	4
オネスト・ジョン	0	0	4	0	4	0	＼	1
ブル・ギン	7	6	5	1	5	6	3	＼

0→あいつはいい人だよな
1→彼は知り合いだよ
2→関係ないね
3→様子を見てみるか
4→邪魔なヤツだな
5→どうも好きになれん！
6→イケ好かない野郎だ！
7→絶対ぶっ殺す

※横に見ると、それぞれがほかをどう見ているか、縦に見ると、逆にほかからどう見られているかがわかります。ダイヤグラムではないのでご注意を。

●ステージ別の速いキャラ・遅いキャラ

ステージ	速いキャラ	遅いキャラ
1	ミステリー	
2－L	ガイン、キックル	ボーンナム（さわやかなコースだから）
2－R	チッタ、ニルヴァーナ	ジョン（さびるから）
3－L	ミヤモト、ボーンナム	ブルギン（こわいから）
3－R	ブルギン、ガイン	ミヤモト（乱気流でとびにくいから）
4－L	キックル、ボーンナム	ガイン（泳げないから）
4－R	ジョン、チッタ	ニルヴァーナ（寒いから）
5－L	ニルヴァーナ、ブルギン	チッタ（うすぐらいから）
5－R	ボーンナム、ジョン	キックル（こわいから）
6－L	ミステリー	
6－C	ポイント上位2名	ポイント下位の者
6－R	〃	〃

●キャラクター性能と特性

	加速度①	加速度②	減速度①	減速度②	速度	重量	POW	タメ時間	HIT
ガイン	4	6	5	2	5	5	5	1.5	14×14
チッタ	7	8	1	3	3	2	3	1.66	12×16
ミモヤト	6	6	4	7	7	4	4	1.33	16×16
ボーンナム	2	4	8	6	1	3	2	1	12×14
ニルヴァーナ	8	8	2	8	8	1	1	1.16	10×14
キックル&レイクル	5	6	6	5	6	6	7	2	16×18
オネスト・ジョン	3	5	7	4	4	7	6	1.83	22×10
ブル・ギン	1	4	3	1	2	8	8	2.5	20×20

加速度①：画面上方のブースト加速度
加速度②：ハイパーブースト加速度
減速度①：画面下でレバー↓の減速度
減速度②：衝突時の減速度
速度　　：画面上の移動速度
重量　　：機体の重さで、重いほどはじかれにくい
ＰＯＷ　：ライバル機との衝突で相手を弾くパワー
タメ時間：ハイパーブーストのため時間(秒)
ＨＩＴ　：当たり判定（横ドット×縦ドット）



痛快GANGAN行進曲 第1回 GANGANタイムアタック 結果発表

さてさて、あこがれのオフィシャル本を手に入れるのは誰でしょうか？ADKの小部屋もよろしくね。　担当：MoMo　©SNK/ADK 1994

キャラ別最速部門

キャラ名	スコア	スコアネーム
草薙　条	219,665	ELM（東京都）
城所　剛	188,505	トキメキ電脳サークル 総帥 snk（茨城県）
李　海瀧	213,375	LEE（愛知県）
キサラ・ウェストフィールド	213,970	しののめつぐみ（東京都）
シン・ジーナス	145,145	OX（埼玉県）
ボビー・ネルソン	176,270	しののめつぐみ（東京都）
レオンハルト・ドマドール	197,750	MON（山口県）
風魔　小太郎	180,380	UCC（福島県）

無差別最速部門（1位〜3位）

	スコア	使用キャラ	スコアネーム
1位	219,665	条	ELM（東京都）
2位	213,970	キサラ	しののめつぐみ（東京都）
3位	213,375	李	LEE（愛知県）

▼トップはやはり条！

おまたせしました、遂に第1回の「GANGANタイムアタック」の発表です。では数々のデータを見ながら、結果を見てみましょう。

まずは、応募総数から。送られてきたタイムは、全部で118票。その中で有効タイムは、68票。残り50票が無効となりました。

無効になった理由として、キャラ名が書いてない（これが意外と多かった）、レベルが4ではない（レベル4のみの集計と書かなかった、私のミスです）、お店の方の印がなかった、などです。無効になった方々、私のミスなどがあり、どうもすみませんでした。参加賞のポスターは送りますので、カンベンしてください。

有効になったタイムの中で、どのキャラに人気が集まったかというと、条の22票でトップ。やはり、高得点が狙いやすいのでしょうか。「ゲーメストの攻略通りやった」という方が多くて、うれしい限りです。

次に風魔の14票、キサラの13票と続きます。やはり、この辺は人気キャラに集中していますね。

あとは、李の5票、剛、シン、レオンハルトの4票、ボビーの2票とドングリの背比べ状態。さみしいですな。

それでは、各キャラ別の最速スコアを見てみましょう。

激戦地区の条では、ELMさんが2位に1万6000点以上差をつけてトップに。さらに無差別最速でも、そのままトップになりました。

風魔はあまり点が伸びないので、2位に280点という僅差でUCCさんが勝利を手にしました。

キサラでトップを取った、しののめつぐみさんは、ボビー、李でもスコアを出していて、キサラ、ボビーで2冠をものにしました。やはり、数撃ちゃあ当たるですね。

李は票数の割には、ハイレベルでした。無差別部門で3位入賞です。

今回の穴は、シン。14万という低いスコアでトップを取れました。強力な連続技がないので、もしかしたら限界かも？

さて、質問の中に「スコアネームって、なんですか？」というものがありました。これは主に、ゲームオーバー後に入れる、3文字の英数字のことです。わかりましたか？

ADKの小部屋

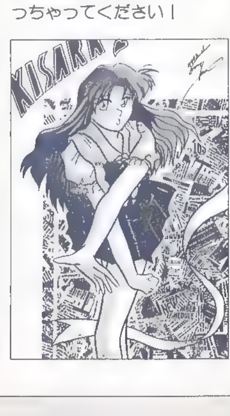
お、やっと第1回の「ADKの小部屋」が始まりましたな。遅れましたが、私が、このページを担当している、編集部一のお気楽魔人（最近涙もろい）ももやんこと、MOMOです。

このコーナーあてに多くのイラストを送っていただき、感謝感謝でいっぱいなのですが、今回はモノクロなんですね。カラーイラストは次号でやりますんで、カラーイラストを送ってくれた人は、次号を楽しみに待っててね。

さて、このコーナーに掲載された方には、なんと「ADKオフィシャルブック」をプレゼントしちゃいます。これからも、まだまだ募集するので「ADKの小部屋」あてにガンガン送ってくださいな。イラストが多ければ、レギュラーも夢ではないかも。



（千葉県　G・O・「T−71」・Cさん）
☆AMショーに行ってまでGANGANをやるとは、なかなかのもの。もっと、やっちゃってください！



（徳島県　双佳くん）
☆スーパー英国女子高校生のキサラさんではないですか。今、なにかと問題の女子高生だが、この娘はいいぞう。



（兵庫県　蚕中彼方ちゃん）☆えー、アイランド担当の田渕が「受験生なのに」と心配しております。もっと投稿してね（↑おい！）。

こ、この弾のスピードは…

SONIC WINGS 2
ソニック ウイングス 2

とっても敵の弾が速い2周目の後半。ボンバーなしでは、クリアは激辛だ。

担当：松っちゃん

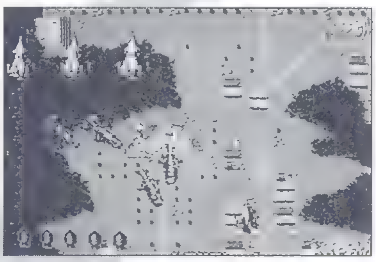
今回で、残りの2周目8、9、10面の攻略を一気にしていくぞ。

1コインでここまでいくと、敵の弾のスピードがかなり速いので心してかかろう。

2周目 8面

敵の出現は、他の面と同じく1周目とまったく同じだ。敵の出現順序は、しっかり覚えておこう。まあ、ここまでこられるぐらいの腕があれば、敵の出現順序ぐらい覚えていると思うけど。

それでは、攻略に入ろう。初めに左右同時に出る編隊は、撃っても逃がしても構わない。


シカトが一番安全だ。

ただし、撃つ場合は素早く処理しないと敵の撃ち返し弾にやられてしまうぞ。

次の、ミサイルと大型ヘリのところはボンバーを使おう。ボンバーをどうしても使いたくない人は、一番左か右にゆっくり移動しながらミサイルは撃とう。こうやって、撃ち返し弾を誘導しながら移動すれば、なんとかよけきることができる。

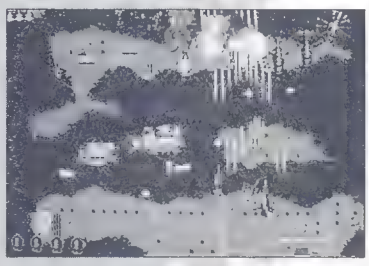


ここのミサイル地帯はボンバー。

でも、もちろん大型ヘリも弾をバリバリ撃ってくるので安全にいくには絶対ボンバーを撃とう。

次も左右からヘリと編隊が何回か出てくる。ここも、敵を撃っても逃がしてもどちらでもいい。

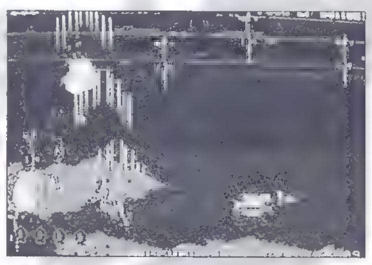
しかし、ザコヘリは自機を狙って突進してくるので撃ったほうがいいだろう。

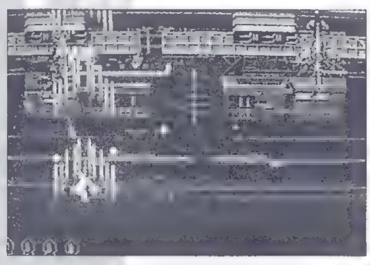

ザコヘリは逃がすより、始末したほうがいいぞ。

左右から編隊、まん中から編隊、最後に左右からザコヘリが出てきたら注意。次に、前からミサイルがわんさか出てくるからだ。

1回目のミサイル＋大型ヘリと同じく、右か左の端で待ってゆっくり移動してミサイルを撃とう。

ここは、大型ヘリが2機出現するので、必ずスローがかかる。つまり、弾をよけやすいのでボンバーは使わなくても大丈夫だろう。


画面端で、ミサイルの撃ち返しを誘導しつつ、よけよう。

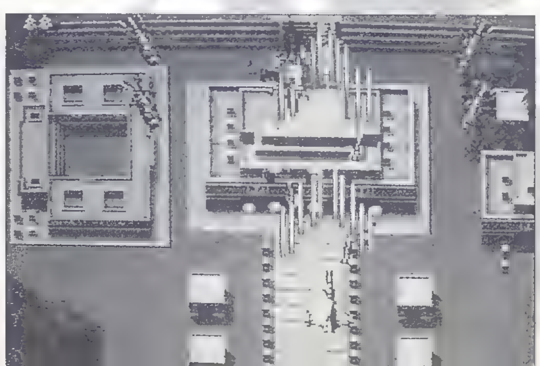

大型ヘリは片方は壊してPを回収しよう。

でも、追いつめられた時のために、一応ボンバーボタンを押す心の準備はしておこう。

ここまでの前半がクリアできればあとは楽。左右からのヘリと真正面からの大型ヘリ攻撃だけだ。

ただし、2回目の大型ヘリが出るところはザコヘリも一緒に出てくるので多少難しい。ザコヘリの撃ち返し弾には、細心の注意を払っておこう。

ここの大型ヘリの処理は平行弾のまん中かすぐ左か右のラインに入ればいい。2周目は、ザコヘリの撃ち返しが気になるのでまん中に入るよりは、すぐ左か右のラインに入ったほうがいいだろう。


平行弾の真横に入り、大型ヘリに撃ち込む。



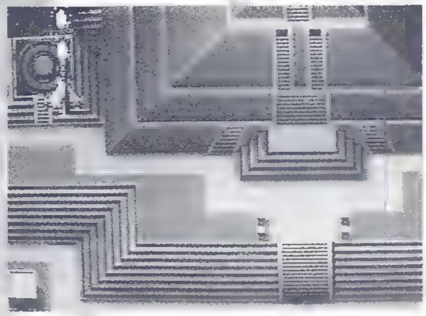
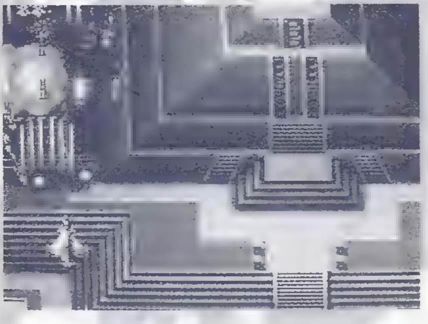
横のザコヘリの撃ち返し弾は、よく見ておこう。

最後にもミサイルラッシュがあるが、ここも他のミサイルの出る場所と同じく右か左の端で待ってゆっくり移動しながらミサイルを破壊する方法でいい。

●9面ボス

まず、ボスが攻撃を始める前に左上に移動してハッチに重なってしまおう。ただし、重なる位置は少し下めにしておこう。これは、ハッチの攻撃と撃ち返しが怖いためだ。

ボスの攻撃が始まったら、下に移動しながらハッチを壊す。もちろん、前述の通りハッチも撃ち返し弾を出してくるので注意。



ボス攻撃前にハッチに重なって、下に降りながら破壊。

ハッチを破壊したら、ボスが爆発して次の形態になる。爆発する前に、ボスはバラバラ弾を出すのでこれはうまくよけるように。

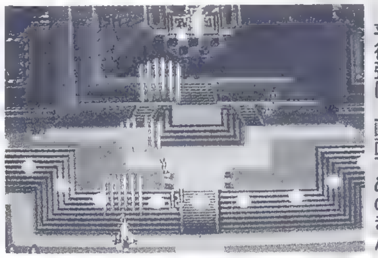
次の形態は、平行弾と扇状の弾撃ちを交互にしてくる。この時のよけは1周目とまったく同じでいい。

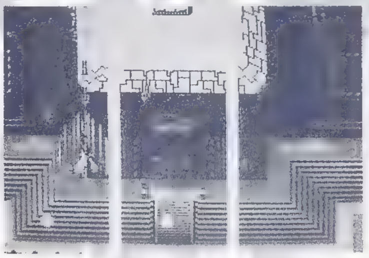
平行弾は、画面下めのまん中で、扇状の弾撃ちは、左か右に大きなスキ間ができるのでそこでよければいい。

平行弾をよける時、あまり上すぎると平行弾がクロスしてよけにくいので注意しよう。

この形態が終わったら再び、左上に移動してハッチに重なろう。このハッチは破壊するまではりつこう。

ハッチを破壊したら、ボスの出すレーザーの真横に入る。そして、右にある反対側のハッチから出してくる弾を上下に移動してかわしながらボスに撃ち込もう。


この広いところでよけよう。


このラインで上下に移動して、右のハッチの弾をかわそう。

2周目 9面

この面にしか出てこない高速移動しながらグルグル回る戦闘機は、1度画面の下方を通過させて上方まで泳がせてから破壊しよう。

もちろん、出現と同時に破壊できるならこのようにいちいち泳がす必要はない。

初めに出る大型機は、逃がしても撃っても構わない。この大型機も例のごとく3WAYの撃ち返し弾を出してくるぞ。

少し怖いが、1周目と同じく横にはりついてサイドアタックで破壊すれば3WAYの撃ち返しにあたらない。

ステルスは、1周目と攻撃方法がまったく違う。2周目は、真下ではよけにくいので画面上に移動してやり過ごしたほうがいいだろう。

一応、ステルスの真下のラインは安全なのだが、他の敵の撃ち返し弾がくるのであまりお薦めできない。

大型機が2機出るところは、先に画面上から出るヘリを破壊する。そして、どちらか一方の大型機の横にはりついて1機は破壊しよう。2機とも残すと後のよけがつらいぞ。

次の高速機とザコヘリは、他のところと同じくヘリはすぐ破壊、高速機は画面上まで泳がせて始末しよう。

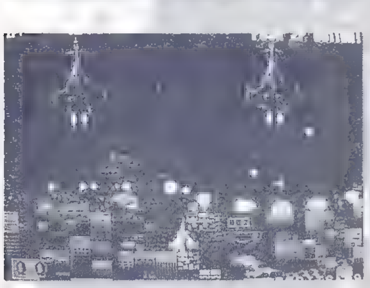
2機出るステルスは、画面上方まで移動してやり過ごそう。ここは、ムリに破壊しにいくとよけきれずに死んでしまうことがあるので慎重に。

ステルスの出る位置が一定ではないので、よけるのが一番無難だろう。

この次の、ステルスと高速機、ザコヘリと続くラッシュはボンバーを使おう。ここは、弾よけが相当うまくないとかわせないからだ。

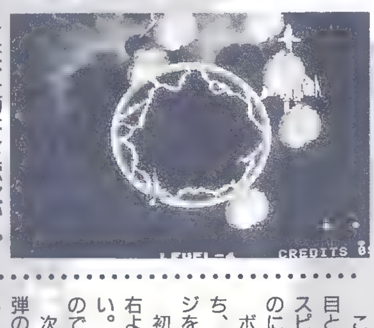
この面最後のステルス2機と大型ヘリは、ステルス1機を死ぬ気で素早く破壊しよう。ここは、ほんの少しの間敵が出てこないので画面上でステルスの出現を待てば早く破壊できるはずだ。


ステルスの弾撃ちは、これと、


これに変わっているのだ。

そして、大型ヘリは、平行弾の横に入って大型ヘリを撃ちつつ、次に出てくる高速機に備えよう。

高速機のあとのザコヘリは、左右に大きく動きながら撃てば撃ち返し弾に追いつめられることはないだろう。


ここは、文句なしにボンバー。

●9面ボス

このボスも攻撃方法は1周目とほぼ同じ。ただ、敵弾のスピードは1周目とは比べものにならないくらい速い。

ボス出現を画面一番上で待ち、重なってある程度ダメージを与える。

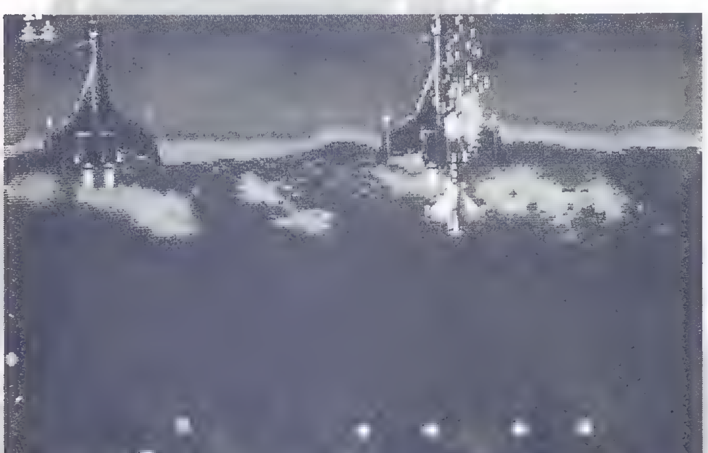
初めのバラバラ弾は、ボス右よりのラインだとよけやすい。しかも、スローがかかるので大丈夫だろう。

次のリング弾と、バラマキ弾の複合攻撃は、リング弾のあとに大きく右か左によけると弾幕の薄いところにいける。

リング弾の連射は、動いていればあたらない。

という感じでよけることも可能なのだが、弾のスピードがとても速いのでどうしても死にやすい。

したがって、ある程度ボスの弾をよけた時点で少しでもヤバイと思ったらボンバーを使おう。


ラストのステルス２機は、１機を素早く破壊すること。



連射装置がついていて、さらにサブウェポンが連射できるキャラならボンバーを撃ってボスに重なれば速攻で破壊することが可能だ。

2周目 10面

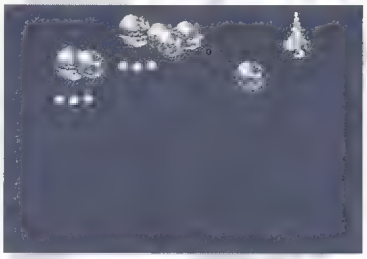
前衛の鉄球は、1周目と違い大問題。これは、撃ち返し弾を出すためだ。

初めのほうは、だいたい正面からしか出てこないので1周目と同じく出現即破壊でいい。

横から出てくる鉄球は、一度上まで誘導してから破壊しよう。そうすれば、真横から撃ち返し弾を出されてドカーンといくことはないだろう。

横一列に鉄球が出るところは、1度に全部壊さずに2、3個ずつ壊すといい。

弾のスピードが速いので、指をボンバーボタンに置いておき、すぐに撃てるようにしておこう。



1度上まで誘導してから、破壊したほうがよりいい。

鉄球は、ある程度よけ続ければ画面下へ逃げていく。ただし、あまりよけ続けていると次のグループの鉄球が出現するので、よけ続けるのは最後のグループだけにしておこう。

●おさるステーション

コイツも攻撃方法は、1周目とまったく同じだ。もちろん、弾のスピードは死ぬほど速い(まばたきすると見えない)ぞ。

ここでは、残機に余裕がある場合だが、ボンバーを撃ち尽くしまっておさるステーションを倒してからの自殺をお薦めする。

自殺する時は、フルパワーを出す鉄球のところにしよう。ここで、残機をつぶしてボンバーを3個に回復させておこう。

3個というのは、すぐ前のボンバーを出す鉄球のものを残しておいてから取るためだ。

9面をクリアした時点でボンバーが最低1発残っていればOK。前衛の鉄球が出すボンバーを取れば2個以上になるはず。

もう少しボンバーが残ったなら、前衛の鉄球のラストでボンバーを使ってもいい。2発あればおさるステーションの攻撃をほとんどさせずに破壊できるだろう。

●ラスボス(目玉、チャウド)

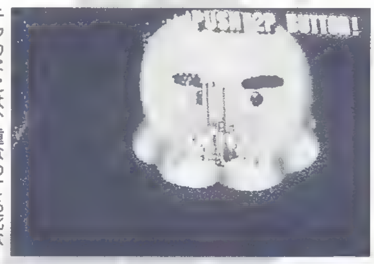
クリア目前のラストボス。ここで死ぬとただの…。したがって持っているボンバーをすべて使って戦おう。

ここまでに3発あるはずなので、この3発をすべて使いきればまず勝てるはず。

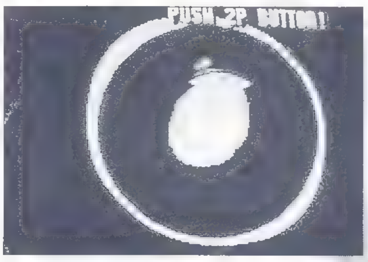
少しでもあぶなくなったらすぐにボンバーを使おう。特に、連射装置付きの筐体で、チャウドが出てきた場合はラッキー。

チャウド自体に重なっても死なないので、ボンバーを使って重なってしまおう。これでボンバー1発(2発のほうがより安全)で瞬殺することができるのだ。

目玉は重なると死んでしまうので、やめましょう。



チャウドには、重なっても死なないのだ。



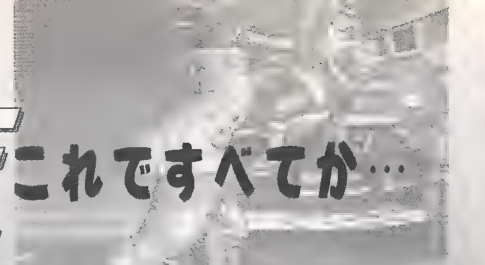
ただし、目玉にはダメ。

2周目は、よけとボンバーが中心の攻略になってしまいましたがどうだったでしょうか。

ボンバーを持ったまま死んでしまうと、この2周目の攻略は通用しないのが申し訳ないというか、何というか。

気合の入った人のよけなら、ボンバーを使わなくてもいいところが何カ所かあると思うので、自分で多少パターンは作りかえてください。

それでは、2周目のエンディングをより多くの人が見られることを祈ってソニックウイングス2の攻略を終了します。



KAISER KNUCKLE カイザーナックル これですべてか…

これこそCPUのバイブルだ。これでも倒せない人は、もう少しよく読んでgo!!

担当：MAN次郎　K.TAN DS1　アディオスToshi　

基本はジャブからストレートだ

J.マッコイ

カイザーナックルのキャラ中、めずらしく跳ばせて落と～すの戦法が使える。ダイナマイトパンチが炸裂か!?

担当：MAN次郎

基本は楽ちん


連打はするな、パシ、パシとボタンを押そう。近よられたら大パンチね。

マッコイのCPUは、立ち小パンチで相手の跳びこみをさそい、それを遠距離立ち大パンチで落とすものがメインになる。ここで対空兵器として使用される大パンチだが、近場でジャンプしてこられたら、しゃがみ大パンチに切り替えるといい。

このパターンの注意点は2つあり、1つが、パンチを連打しすぎてスパークブローにならないこと。もう一つが、相手が近よってきたら、立ち大パンチで突きはなすこと。そのまま小パンチを連打してると、スカして投げられてしまうぞ。

ちなみに、相手をしゃがみ大パンチで落とした後は、それを遠距離立ち大パンチで追い打ちすることが可能。遠距離大パンチで落としたときは、激のジェットアッパーが入る。

キャラ別ノックアウト法

最初に言っておくが、キャラのスタートはマルコを選ぶこと。後にこいつがくるとかなりつらいからね。

●マルコ

最初なので、どう闘っても勝ててしまう感じがするのだが、激スラのみで攻めるか、間合いを調節してサンダーボルトがいい。

どちらを使っても、パーフェクトは楽だぞ。

●ライザ

スタート直後に、できるだけ前に行き、しゃがんでキキを持つ。一回それをガードしたら、つづけざまにサンダーボルトの大を出そう。次からは、相手がトト、キキを撃ってくるのと同時くらいでサンダーボルト決めろ。


トトか、キキにあわせて。

●月光

黒十字の後のジャンプを待つのだが、このときの黒十字は、ガードしなくともジャンプでよけるのが得策。

歩いて近よってきたら、大パンチで突きはなすことを忘れずに。

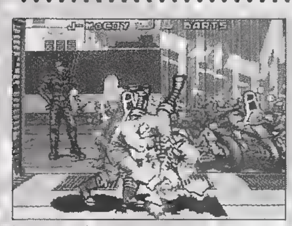
●武龍

このキャラは龍激掌を撃った後に、何らかの攻撃をしてくるのは知ってるハズ。その攻撃の中で、フェイント技と翔天龍舞はしゃがみ大パンチで落とそう。ただのジャンプは、ガードするか立ち大パンチでOK。待ちモードに突入!!

●和也

和也は、鬼吼拳を撃ち出すと2発くるので、2発目を跳びこす。相手は、なぜかジャブを連打しているので、そこに大パンチを決めるといった戦法。一方的に勝てるので、安心して大パンチを打て。

近くで鬼吼拳を打たれた場合は、中キックで跳びこむといいぞ。


2ドットぐらいなら歩いてもOK、投げてやろう。


とどめはジェットアッパーでもよい。鬼吼拳も抜けられるし。

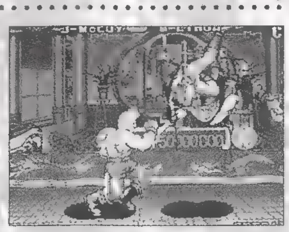
●バーツ

まずはマッコイを画面端までさがらせる。そして、相手がローリングスマッシュを撃ってくるまで待とう。

ローリングスマッシュは、遠場ならブーメランクラッシュ、近場ならガードして投げてやれ。ほかのことは、すべて頭からはずそう。

●梨花

立ち小パンチをピシ、ピシと打ちつつ相手のジャンプをさそう。跳びこんできたら立ち大パンチで返そう。フェイント技を使われたら、小パンチ、もしくはしゃがみ大パンチで落としてやれ!!


フェイント技はこれで返せ!!

●ボギー

こいつも梨花と同じように、立ち小パンチでさそうパターン。けっこうまれに、トコトコと近よってくるので、大パンチで距離をとろう。

●マッコイ

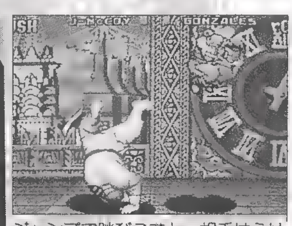
こいつもジャブからのストレートでOK。近場でのスパークブローには、くれぐれも注意しよう。

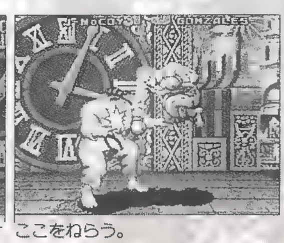
VSゴンザレス

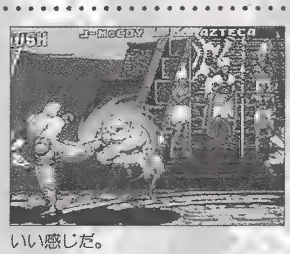
相手の腹に当たるようにジャンプ大パンチを打つ。当たっても、ガードされてもバックジャンプで逃げ、画面端に追いつめられたら、ジャンプで跳びこして逃げよう。

VSアステカ

こいつも基本の、ジャブからのストレートで闘うのだが、近よられたときに大パンチを使うよりも、大キックを使うほうがいい。横に攻撃判定がデカイので、相手が出す攻撃に対し、一方的に勝つこともある。悪くても相打ちで止まるぞ。


ジャンプで跳びこすと、相手はうけみをとってくれる。もうけ♡


ここをねらう。


いい感じだ。

とにかく、さほど苦もなく倒せてしまうのがうれしいマッコイであった。見てろよジョン!!

マッコイは、カイザーナックルのキャラ中、1コインクリアが近いほうだと言える。残るは対ジェネラルだ!!

弱ぇ～弱ぇ～ おめーみてぇなヘボは見たことがねぇぜ!!

和　也

跳んで来たのを落とすといった方法が多いので、確実に断空牙を出せるようにしておこう。

担当：ビアレスK-TAN

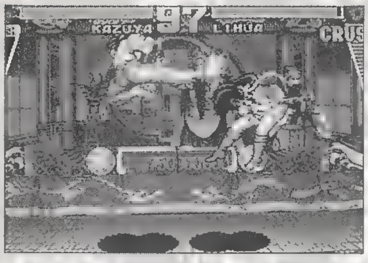
鬼吼拳と断空牙を駆使せよ！

飛び道具で跳ばせて落とすという戦法があまり通用しないので、鬼吼拳は遠い間合いから撃とう。

断空牙は、敵キャラが跳び込んで来るのを待ってから迎撃するのだ。

誘発すると言えるかどうかはわからないが、小技関係の技を、立ったりしゃがんだりしながら連打すると、跳び込んでくれることがある。

別に断空牙で落とさなくても、昇り大蹴りで返していくのもいい。



この後もジャンプ攻撃をぶちかませ!!

この昇り大蹴りをヒットさせたら、追い打ちで再び昇り大蹴りなどをヒットさせておくことも忘れないようにね。

断空牙で落とすより、気絶する確率が高いぞ。

敵キャラが気絶したら、ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→鬼吼拳。

または、めくりジャンプ大キック→立ち大パンチ→断空牙（画面端ならめくりでなくても決められる）、めくり大キック→しゃがみ中パンチ→中足払い→鬼吼拳を狙っていこう。

断空牙ばかりが対空じゃないぜ

確かにそうだが、やっぱり一番信頼できるのは断空牙だろう。

ほとんど無敵に近い（出かかりは完全無敵）威力を持ち、出して負けるなんてことはまずないからだ。

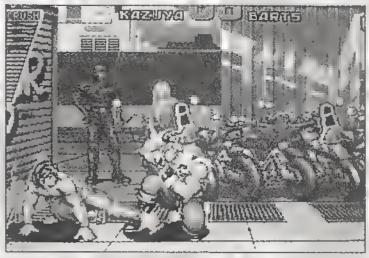
だが、ほかの対空技を知っておいても損はないぞ。

一つは、前の小見出しで紹介した昇り蹴り×2。

後は、しゃがみ超キックとしゃがみ激パンチの2つだ。

近づいて来たらどうする？

敵キャラが近づいて来る…。それは、投げに来ている証拠なので、中足払い→鬼吼拳で遠ざけよう。



完全に当てていくようにしよう。

ただし、足払いはすかしてしまうと投げられてしまうので、必ず当てるようにしなければならない。

それではキャラ別にいってみよう

まず、1人目にはマルコを選ぼう。でないと、後で泣くしかないぞ。

●VSマルコ

1人目ということもあって、何をやっても平気。

たまに反撃をくらうが、連続技の練習をしてみたり、空ジャンプ着地投げを狙ってみよう。

●VSライザ

結構強敵なのが、この娘。

トトを出した後にだいたいキキを転がしてくるので、このキキを跳び越えてジャンプ大キックを当てる方法がある。

ほかの方法は、間合いを遠距離に保ち、トトとキキに注意を払いながらひたすら鬼吼拳を出すというものだ。

小と大の鬼吼拳を使い分けると効果的。

●VS月光

ジャンプを待って断空牙を当てていく。2段ジャンプしてくるので、2回ジャンプしたのを見てから断空牙を狙っていこう。

また、起き上がりに密着して小足払い連打を重ねておくと、結構らってくれたりするぞ（投げられるときもあるけどね）。

●VS武龍

跳んでくるのを待って断空牙。昇り蹴り×2も有効だ。

●VS J・マッコイ

中足払いで、とりあえずブーメランクラッシュを封じることはできる。

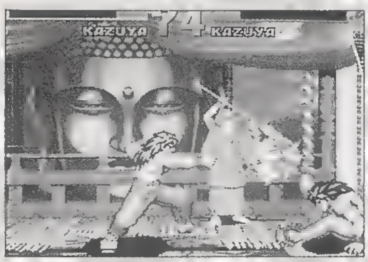
あとは、跳んできたら断空牙で迎撃する。

起き上がりにタイミングよく大足払いを出すと、倒れてくれることが多いよ。

●VS和也

まず第一に、転ばすことを考える。

ジャンプしてきたら、迷わず断空牙、鬼吼拳を撃ってきたら何もせずに跳び越えて、



このときに出しておかないと、幻狼弾をくらってしまうのだ。

着地に大足払いで転ばしていく。何かしてしまうと、立ち小パンチ連打で返されてしまうからだ。

一度転んでくれたら、敵キャラの体に当たらないように鬼吼拳を起き上がりに出す。

そうすると幻狼弾を出してくるので、これをガードし、ちょっと歩いて転ばしていく。

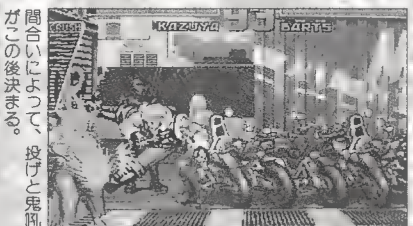
後はこれの繰り返しだ。

●VSバーツ

遠距離間合いなら鬼吼拳をひたすら撃つ。

空中でヒットした後にフェイント技を出してくることがあるので、距離が遠ければ再び鬼吼拳。近い場合は、断空牙で確実に返していこう。

近づかれてオーラキャノン→ローリングクラッシュでガ



間合いによって、投げと鬼吼拳がこの後決まる。

ード状態になった場合では、ローリングをガードしたときに間合が近ければ投げが入り、少し開いているときは、大鬼吼拳がヒットするぞ。

●VS梨花

ジャンプしてくるのを待って、断空牙か昇り蹴り×2で返していこう。

●VSボギー

レバー下入れキックボタン3つ同時押しのフェイント技を、ズボン（足）に当てるだけで勝てる、後は起き上がりに出していくだけ。

ジャンプを待つ方法もあるぞ。

●VSゴンザレス

ジャンプ大キック→バックジャンプ→フェイント技を繰り返す。反撃されてもひたすら繰り返す。



このキックを当てたら、すぐにバックジャンプで逃げる。

●VSアステカ

昇りジャンプ小パンチ→着地小足払いを数発ガードさせてから、大足払いを出すと転んでくれることがある。

転んでくれたらとりあえずこれを繰り返し、体力を少しづつ奪ってゆく。

こちらのゲージが点滅したら、最終奥義である幻影虎狼弾を出そう。よくくらってくれるので、ガードされても連発で出していくといいぞ。

また、画面端に追い詰められた場合、立ち中キックと中足払いを交互に出すと比較的によくくらってくれるよ。

全体的に厳しい闘いになるが、これでジェネラルまではいけるだろう（って感じかな?）。ジェネラル…。うおおお～っ!!

CPUの使うライザは強いのに…

CPU攻略
ライザ

エスタール、ブリエゴ、キキ、トトすべての必殺技を駆使して強力無比なCPUに挑め!!

担当：DS1

ライザのCPU戦は、エスタールなどの必殺技を中心にして闘う。

必殺技以外では、蹴り技（特に足払い系）を主に使っていく。

ただ、単調に必殺技や蹴りを出していくだけでは、とても勝ち進んでいくことはできない。それは、カイザーナックルを少しでもやりこんだ者ならわかってもらえるだろう。

必殺技を連発するならとぎれなく、蹴りを出すなら間合いに細心の注意を払いつつ出していくことが必要だ。

また、突然、いままで通用していたパターンにはまらない場合などがある。

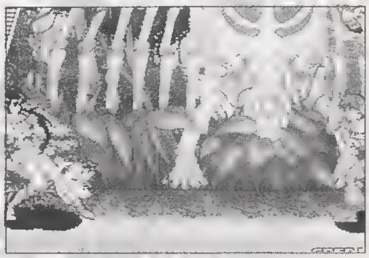
こればかりはどうしようもないので、タイミングをずらして技を出したり、少し様子を見て闘っていこう（たいていは、それが致命的ミスにつながる恐れを含んでいるのだが…）。

エスタールにすべてを賭けろ!!

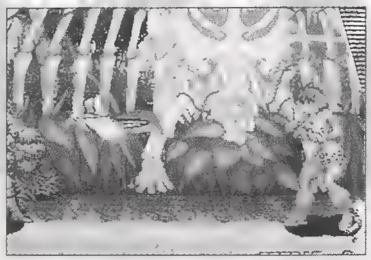
CPUの順番は、マルコを1人目に持ってくることをオススメする。そうすれば強敵のCPUライザも2人目になり、ほかの順番より多少は楽になるだろう。

●VSマルコ
1人目なので、エスタールの連発で勝てる。

マルコを3人目以降に相手にすると、エスタールでも確実に返されるので、その場合は遠目で、反対側の壁から跳ね返るブリエゴを使い、マルコの頭を狙う。ただしブリエゴのコントロールがややムズ。


CPUライザの見事なコンビネーション。キキの後に…。

●VSライザ
相手のキキやトトのモーションを見切って、エスタールまたはブリエゴ。キキやトトが出てからでは遅く、ガードされるかキキなどをくらってしまう。

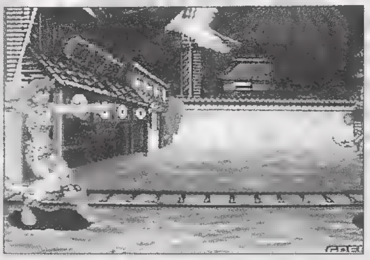

すぐさまトトを使う。もちろんプレイヤーも使える。

言い忘れたが、エスタールとブリエゴはほとんど大か激で出す。

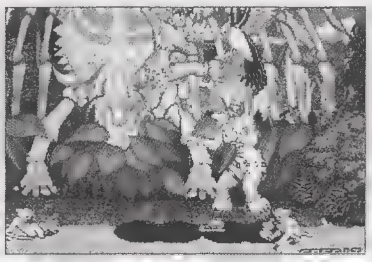
●VS月光
大足払いと激足払い（転ばないが）をメインに闘う。

月光の跳び込みと2段ジャンプは、ほとんど激足払いで返せる。歩いてきていきなりの投げも、激足払いで防ぐ。

これだけで勝てると思うが、タイミングが難しいと思ったら、大足払いで転ばせて起き上がりにまた大足を重ねて転ばす戦法も取れる。この戦法は、他キャラでも有効な場合があることを覚えておこう。

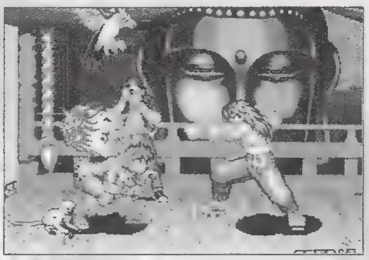

キキ、トトは硬直を考えて遠距離で使う。

●VS武龍
ライザ戦のように、相手の飛び道具を見切ってエスタール。それ以外はガードを続けているのが無難。


強敵を1、2人目に持ってくれば適当にやっても勝てる（ハズ）。

●VSバーツ
激エスタールで攻め、当ったら起き上がりに再びエスタール。

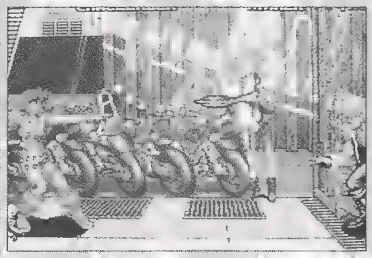
●VS梨花
跳び込みを立ち激キック（遠距離）で返す。それだけ。


相手の飛び道具をうまく見切れるようになれば勝ったも同然だ（←言いすぎ）。

●VSボギー
大エスタールのみで勝てる。激エスタールでもかまわないが、ボギーが転んでしまうためにやや時間がかかる。

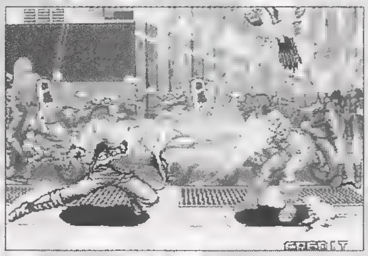
●VS和也
飛び道具の連発に、うまくブリエゴを当てていく。

これだけで勝てることもあるが、ほとんど断空牙で返されるので、こちらから跳び込んで大キックなどで攻めたほうが確実だろう。


トトばかり調子に乗って使っていっても…。

●VSマッコイ
必殺技のスキを突いて、足払い系か投げ、待ちに徹すれば問題なし。

●VSゴンザレス
はっきり言ってこれしかないと思われる戦法が、跳び込んでの大キックである。


CPUは余裕で返してくるのだよ。

ただ当て方（ガードのさせ方）が悪いと、いとも簡単に返される。しかも大ダメージ！

激トトで削っていく戦法もあるが、こちらは相手の体力が残り少ないときのフィニッシュ用と考えよう。

●VSアステカ
アステカの跳び込みは、激足払いで返す（立ちのほうがいいかな？）。

慣れればゴンザレスより楽だと思うが、その慣れるまでが…。


エスタールにすべてをかけろ!!（攻略に関係の無い写真が多いが、気にしてはいけない）。

以上ライザのCPUをザッと紹介したが、このゲームはとにかく自分で回数をこなさないと、クリアは夢のまた夢になるかもしれない。

肝心のジェネラルだが……、くわしくは、対ジェネラル攻略を参考にしてくれ。MAN次郎たのんだぞ!!（一方的に逃げ去るのみ）

僕とジェネラルを倒そうよ 秒殺されなくなったとき

鬼か悪魔かジェネラルか、と思わせるほどに強い、やつの倒し方がここにあるぞ。

担当：ジェネラルクラッシャーズ、紅MAN次郎

彼の好んで使う技

ジェネラルがなぜ強いのか？それは、彼が自分の持っている技の中で、ただでさえ強い技を選んでいるからだと思える。まあ、こんな感じの技か的に、すんなりと流してもらえればうれしい。

●立ち大キック

近距離、遠距離どちらも使いこなしてくる。対空兵器というよりは、反応が早すぎてジャンプする前につぶされてしまう。

唯一スキがある技なので、これをさそえるパターンがあれば、かなりもうけ物だ。

●しゃがみ中パンチ

こっちが画面端に追いつめられたときに、よく小足払いの外から撃ってくる。威力がけっこうあるので、小足払いを出す際には注意しよう。

●スライディング

とにかく素早く、ほとんどの技に反応して出してくる。小足払い系に弱いという弱点もあるが、かなり強力な技。

近距離だと3回ガードさせられ、途中で立つとくらう。かなりデンジャー。

●ジャンプ大キック

こっちが飛び道具を撃ったときによく出してくる。また、対空兵器としてもたまた使ってくる。

●テレポート

体力が少なくなってくると、いきなり消え始めることが多い。完全無敵なくせに、技が出終わったときにもスキがない。必殺技を重ねておくのもダメ、とにかく足払いで追い返そう。

●飛び道具

そのまま一方向に飛んでくる物と、正面、45度、90度の3方向に技を撃ってくる物がある。

飛び道具を出しても相殺することはなく、そのまま突き抜けてくるので恐ろしい。正面のほうはあまり目にすることはないが、3方向の飛び道具は、主に対空として使用される。

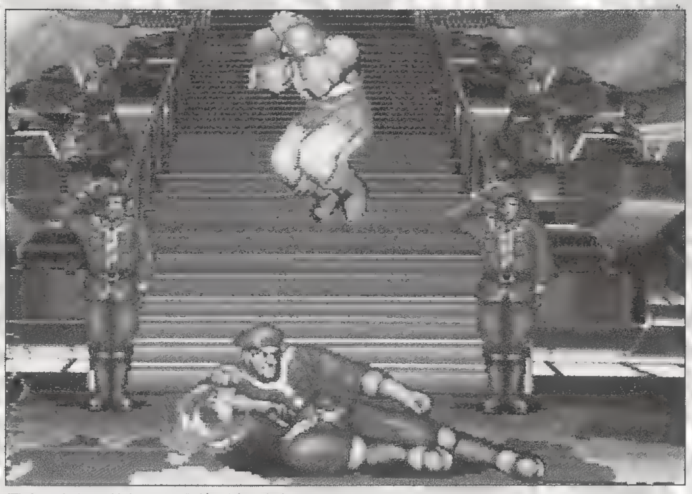
●投げ

ジェネラルが使う技の中で、一番頭にくるのがこれだ。

バリエーションはかなりあり、こちらの技をスカしてくる。テレポートをガンガン使る。



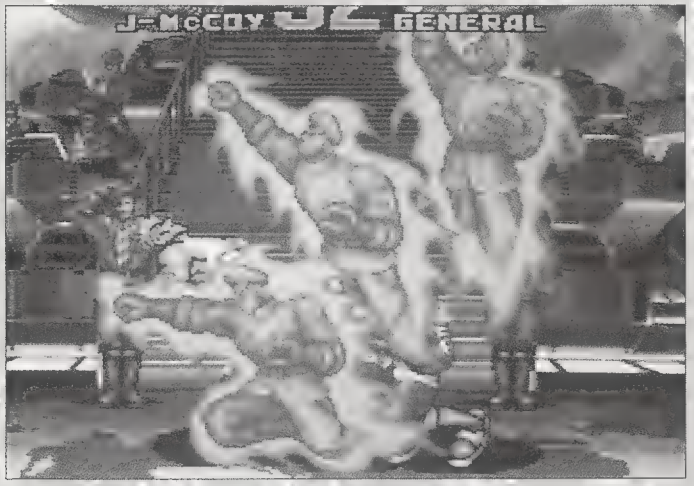
唯一スキのある技、体の小さいキャラならばしゃがんでよけられる。



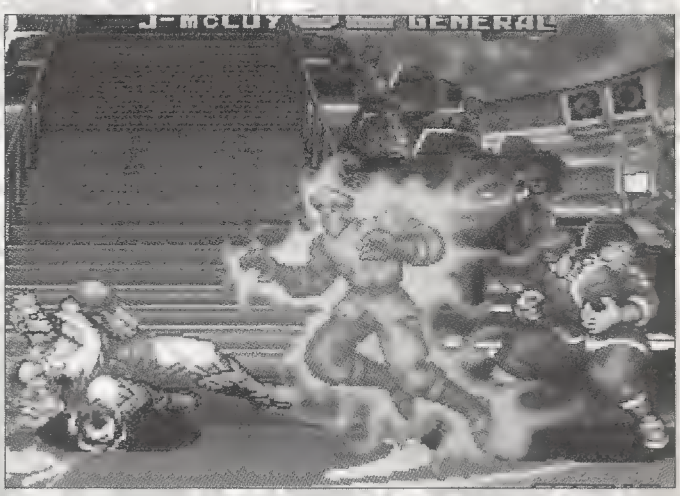
固めてきたら落ちついてガードしよう。



ここから投げにこられるのでツライ。



三人の物、激かな？



一人の物と、



ジェットアッパーの後などは、ほとんどふみにじられる。

って近よりつつ投げに応じる。ドカドカ歩いて投げをねらいにくるなどがメイン。

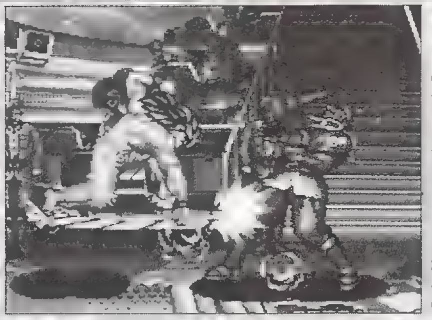
とにかくきたないぐらい投げにくるので、近よられたら注意だ。ちなみに、投げの種

ついに来た、キャラ別ジェネラル攻略!!

最初に言っておくが、ジェネラルの強さは反則的な物があるので、1回でも技をミスると80%ぐらい負けを覚悟しよう。

●和也

スタートしたら、投げられないようにガードを固め、近づいてきた所に大足払いを決める。うまくいけば、相手の



瓦砕撃は、最後の1発というときに…。

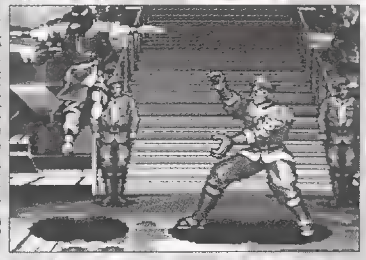
起き上がりに、そのまま目押しで大足払いが入るのだ。

削り技がほしいときには、起き上がりに瓦砕撃を重ねるのもいい。しかし、これを使うときは最後の1発というときにしよう。

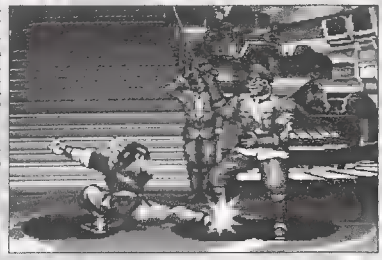
●武龍

以前のCPU攻略と同じく、大龍気斬がメイン。はじまったらすぐに大龍気斬を出し、ジェネラルの立ち大キックをさそう。その後は手堅く大足払いで転ばしてやれ。

転ばした後は、もう一度相手の起き上がりに当たらないように大龍気斬を重ねる。き



これで立ち大キックをさそい。



大足払いをぶちこむ。

っと立ち大キックがくるぞ。

●梨花

スタートしたらすぐに、激足払い、もしくは居合斬りを出してやる。当たらなければ、ガードを固めて近づいてきた所に大足払いを入れよう。

なんとか転んだら、次は相手の起き上がり、今度は大の居合斬りを重ねる。すると、何か技を出そうとして、バン



居合をミスるな!!

バン斬られてくれるぞ。

●月光

最初の1発目に回転黒十字を出すと、かなり当たりやすい。後は、ジェネラルが近づいてくるまで待ち、間合いが近くなった所で激足払いを出す。相手はその後に、何もなかったように近づいてくるので、中足払いを出そう。かな



ビシ、ビシ、ジミだがけっこう使えるぞ。

り当たってくれるぞ。2回中足払いを出したらバックダッシュで間合いをとり、もう一度激足払いからのくり返し。

●ライザ

こいつもやはり、足払い系で攻める。

ライザは、相手とうまく距離をとり、大足払いを出して転ばす。その後も、何も考えずに大足払いを目押しで重ねよう。

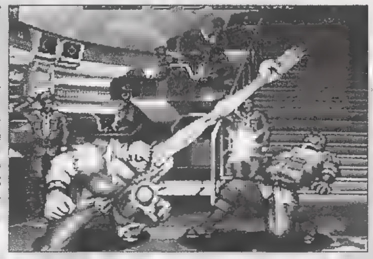


大足払いがいい感じで入る。

●マルコ

まずは画面端までガードで押されていく。画面端についたら、ジェネラルが近づいてくる所にしゃがみ激パンチを撃とう。

相手は近づけないまま、た



ガードされても出しつづけろ!!

まにくらい、うまくいけば勝つことができる。

注意点としては、絶対に激パンチをスカさないこと。投げられてしまうぞ。もし消えられたら、それは事故だ。

●J・マッコイ

なにより大スラが使える。また相手を転ばした後も、うまく重ねればジェットアッパ



スライディングだけでもかなりいける。

ーが入るのでうれしい。

だが、ジェットアッパーは近場で、くれぐれも2発当たるように出すこと。1発だと、くらった後に投げられるからね。どうしても難しければ、起き上がりにブーメランクラッシュを重ねるのもいいだろう。必殺技が決まった後は、また大スラから繰り返す。

●ボギー

彼のパターンは、どちらかといえば和也に似ている。

ジェネラルが近づいてくるまで待ち、そこをまずは大足払いで転ばせる戦法。そのま



まあまあ、けっこう入るんですよ、もちろん2発ね♡

ま目押しで大足払いもいいのだが、チャレンジャーな人は立ち大キックを重ねてみよう。

大足払い→立ち大キックの連携でGO!!

●バーツ

近よってくるのを待ち、大足払いを入れるチャンスをうかがう。大足払いが決まって



当たることをいのる…。

ジェネラルが転んだらチャンス、起き上がりに中or小のローリングクラッシュを重ねよう。マッコイ同様ガードされるとつらいが、重ねが完璧ならばローリングが入るので、強気で攻めろ!!

最後に、知っておくべきこと

ここで、キャラごとの対空兵器を書いていない理由は、ジェネラルの跳びこみが早すぎて、人の反応では落とすのがほとんど無理だからである。

一応無敵技の対空をもっているキャラであれば、相手の攻撃を落とすことは可能なので覚えておこう。基本技で落とすのはほとんどムリだよ。

ジェネラル訪ねて3千里

マルコ

別にクリアに遠いキャラじゃないのに、なぜか使ってる人をあまり見ない。何が原因かなあ…。

担当：パーバースでKKY・TOSHI

格好いいキャラの揃う"カイザーナックル"で、一人異彩を放つのがこのマルコだ。動きが極端に遅く技の隙もでかいので、CPUの強いこのゲームでは敬遠されがちだと思う。でも実は、クリアは全然難しくないぞ。

対空充実！それがマルコ

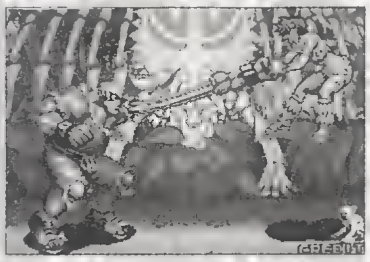
どの格闘ゲームにも一人はいそうな、手の伸びるキャラ。マルコはこれにパワーが備わっているから、手の先のやられ判定も半端じゃない。

ところでこういったキャラは動きが鈍い分、例外なく強いものがある。それは対空だ。もちろんマルコも非常に強い。使用する技は、立ち激パンチが一番いいだろう。またしゃがみ激パンチや、間に合うなら暴れ泣きを使ってもいい。

全体的にCPUはよく跳んでくるので、待ってこれらの対空で落としていくのがマルコの基本だ。また歩いてきたらたいてい投げを狙ってるが、手を伸ばさずにしゃがみ中パンチで追い払うようにしよう。

そのほかはこちらが攻めても反応されるだけなので、アルゴリズムに対応していく形になる。

とりあえず対空技だけを知ってもらって、後は各キャラ別に入ろう。

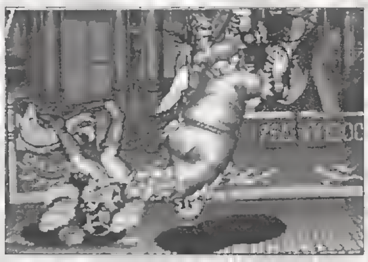


立ち激パンチは究極対空。しゃがんだ敵にも当たって最高。

もう泣かないで…（鼻）各キャラ別対応策

一番目にもってくるCPUは梨花。なぜかと言うと、後半になれば跳んでこない上に、そのくせ地上で手を伸ばせば斬られる。一番目にもってくれば勝手に跳んでくるし、何でもできるのだ。

2番目はマルコになり、これも適当にやってても勝てる。マジックハンドにも余裕で捕ってくれるから、今のうちに連発しておこう。3人目以後はまず使えないから…。



今のうちに前半の梨花とマルコに、マジックハンドを繰り返せ。

●VS月光

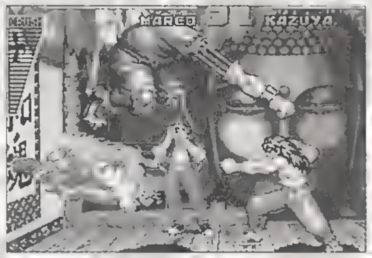
歩いて近寄ってくれば、しゃがみ中パンチを追い払うように何発か出す。よく当たってくれるし、ガードされても構わない。すると距離を取りだして黒十字を撃とうとするので、ジャンプ激パンチを当ててやろう。この場合距離が遠いと当たらないので、端に追い込む努力をしてほしい。

しかしこれでダメージを与えられなくても、よく跳んでくるから落としていこう。

●VS和也

鬼吼拳の連発に、ジャンプ激パンチを当てるのが目的。小の鬼吼拳だと硬直を狙っても、立ち小パンチで迎撃されるぞ（気にするほどのダメージでもない）。

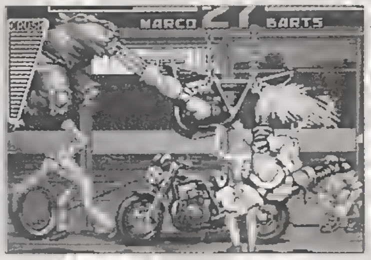
だが和也は激もよく混ぜてくるので、こちらに狙いを定めよう。モーション中に見分けられればいいのだが、ジャンプして小なら何もせず激なら手を出す、といった要領でもいいぞ（近づき過ぎに注意）。歩いてきたらしゃがみ中パンチで追い払う。跳んできたらガードしたほうが無難だ。



激の鬼吼拳にスナイパー。小なら手を出さずに見送ろう。

●VSバーツ

オーラキャノンの後の、ローリングスマッシュをジャンプ激パンチで迎撃。それを繰り返そう。ローリングスマッシュがきたらジャンプするのではなく、オーラキャノンを撃ったらくるものと考えてジャンプするのだ。



ローリングスマッシュに、ジャンプ激パンチを合わせる。

●VS武龍

跳んで来るのを待って落とす。立ち激パンチでもいいのだがフェイントが怖い。このキャラに対しては、しゃがみ激パンチのほうがいいだろう。

もう一つのパターンとしては、竜気斬にしゃがみ大パンチを合わせる。というか合わせてくるので、当然一方的にこちらが勝つ。問題はしゃがみ大パンチが届く距離まで詰めることだ。飛び道具を撃ってくるので少しムズイぞ。



武龍は龍気斬で勝てると誤認しているのだ。

●VSマッコイ

まずCPUは投げに来ない。ずっとしゃがみ状態で待っておき、ブーメランクラッシュ、ジェットアッパー、スライディングの隙にしゃがみ大パンチを叩き込む。スパークブローには手を出さないほうがいい。跳び込みに対しては、対空で落とそうとすると、なぜか相打ちもしくは負けることが多いぞ。

●VSボギー

終始タイミングよく立ち激パンチを出すだけでOK。よく跳んできたり、何かしようとして当たってくれる。ホイールスピンにも勝てるのだ。

●VSライザ

ひたすら待つ。トト、キキやエスタールもガード。ヘタに手を出さず、絶対に跳んでくるのでそこを落とそう。

●VSゴンザレス

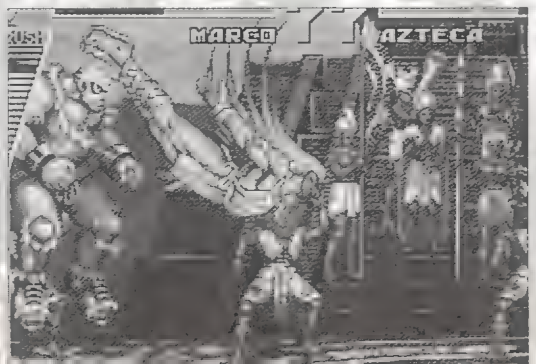
ジャンプ激パンチを繰り返す。距離が近くなるとボディプレスがくるので、常に離しておくように。1、2発ぐらいなら当たっても大丈夫だ。

●VSアステカ

ゴンザレスと同様、ジャンプ激パンチを距離をとって繰り返す。普通のジャンプ攻撃には問題ないが、特殊な必殺技のボディプレスが来たら事故ということで…（あまり来ない）。

●VSジェネラル

ジェネラルは前のページを参照してもらうとして、一通りのマルコのCPU戦はこんな感じだ。



アステカにこれを出されたら仕方ない。それほどこないけど…。

もう一つ注意を付け加えると、同時押しにはできるだけ馴れてもらいたい。さらに前述したように、無意味に手を伸ばしては絶対にダメ。無論ヘッドクラッシャーも、遠距離でも撃たないほうが賢明だろう。ま、多少ストレスがたまって、爽快感に欠けるかもしれないが、がんばってくれ。

中古基板

[取扱商品]

■新品・中古基板　■コントロールパネル
■各種筐体・モニター　■各種ゲーム用パーツ

広告リスト以外にも、商品は多数!!

OPEN記念特別プレゼント!!

右記のPCBを、お1人様1枚プレゼントいたします。尚、応募者多数の場合は、抽選となります。
当選結果は、御本人様にハガキにて御連絡すると共に、GAMEST 1/30発売号掲載の広告中で発表します。
ご希望の方は、官製ハガキに 〒番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、希望のプレゼントPCB名、今お手持ちのPCBの枚数を明記のうえ、

〒145 大田区田園調布1-47-2　PCB共和国
「OPEN記念特別プレゼント」係迄／11/30消印有効。

①雷電Ⅱ
②ワールドカップ'94
③ストリートファイターⅡ
④ストⅡダッシュターボ
⑤ティンクルピット
⑥グレートスラッガー
⑦ぱにくるふぁんたじー
⑧麻雀ラマン

同業者の方お断り

ディストリビューターならでは

稀少基板有!!

▶まずはお問い合せを

■ハットトリックヒーロー'93
■ニューラリーX
■スーパーブロック
■ワールドカップ
■雀王2（パネル付）
■ドンキーコングJr.
■インターセプター
■ポールポジション2

NAMCO

F／A	25,000
ティンクルピット	20,000
タンクフォース	6,000
ネビュラスレイ	32,000
源平討魔伝	28,000
グレートスラッガー	10,000
スーパーワールドコート	26,000
エメラルディア	6,000
ディグダグ	35,000
ギャプラス	35,000
18インチコンソレット筐体	75,000

SEGA

ずんずん教の野望	55,000
ポトポト	18,000
スタックコラムス	28,000
サンダーフォース（AC）	15,000
ドラゴンボール（V.R.V.S）	45,000
ソニックザヘッジホッグ	25,000
コットン	20,000

CAPCOM

ストリートファイターⅡ	5,000
ストⅡダッシュターボ	14,000
ぷにっきいず	72,000
ナイツオブザラウンド	18,000
カプコンワールド	22,000
ファイナルファイト	18,000
パワードギア	179,000
クイズ&ドラゴンズ	125,000

TAITO

レイフォース	68,000
クイズ人生劇場	20,000
バブルボブル	30,000
インターセプター	80,000
ザインドスリーナ	TEL

KONAMI

クライムファイターズ2	15,000
究極戦隊ダダンダーン	52,000
タイムパイロット	28,000
パロディウスだ！	15,000

その他

豪血寺一族	18,000
プレミアムサッカー	64,000
ドギューン	12,000
ツインイーグルⅡ	44,000
大江戸ファイト	45,000
エイトフォース	62,000
パーフェクトソルジャーズ	22,000
グランドストライカー	48,000
ワールドカップ'94	88,000
ドラゴンボールZ	30,000
ぐっすんおよよ	20,000
雷電Ⅱ	68,000
ワールドラリー	65,000
クイズぱにくるふぁんたじー	10,000
バツグン	38,000
マジンガーZ	50,000
へべれけのぽぷーん	73,000
ジオストーム	55,000
牌砦Ⅱ	25,000

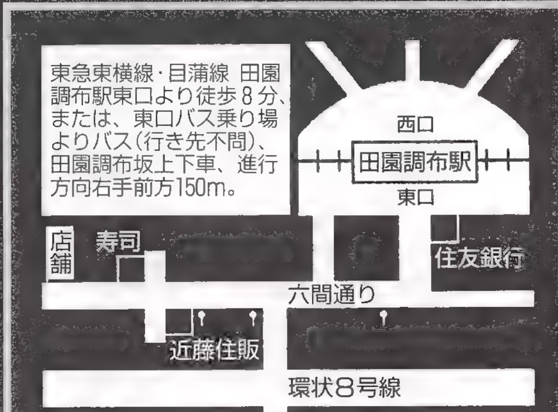
業務用ネオジオ

サムライスピリッツ	6,000
痛快GAN GAN行進曲	15,000
ワールドヒーローズ2JET	7,000
餓狼伝説スペシャル	5,000
真サムライスピリッツ	特価TEL

※リスト中の価格は、すべて消費税抜きの価格です。

通販支払い方法▶▶▶

■銀行振込
第一勧業銀行　蒲田支店　普通預金1869777
有限会社　クリーンハート



PCB共和国

有限会社クリーンハート　日本娯楽機械オペレーター協同組合加盟

営業時間▶▶▶18:00〜20:00

定休日▶▶▶火曜日

☎03-3721-1933

店舗▶大田区田園調布1-47-2

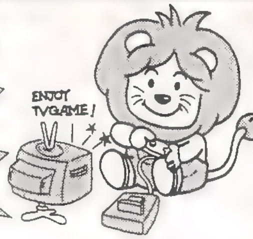
営業所▶大田区田園調布2-3-9　☎▶03・3722・2811　fax▶03・3722・3633



NEO·GEO
通信販売
全国に宅配いたします
SNK代理店
NEO·GEO CD
新型コントローラ2個付属
CD-ROMソフトオール25%〜OFF
ネオジオCD 定価¥49,800 TEL特価 付属品 専用パット×2・ステレオAVコード・ACアダプター
予約受付中
12月15日発売予定
真サムライスピリッツ 予約特価 25%OFF
好評発売中
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 定価¥7,800 ¥5,806 (税込¥5,980)
好評発売中
ワールドヒーローズ2 JET 定価¥6,800 ¥5,100 (税込¥5,250)
定価¥7,800➡¥5,806 (税込¥5,980)
餓狼伝説スペシャル
サムライスピリッツ
龍虎の拳2
得点王2
定価¥6,800➡¥5,100 (税込¥5,250)
ソニックウイングス2
トップハンター
龍虎の拳
餓狼伝説2
定価¥5,800➡¥4,350 (税込¥4,480)
ラストリゾート
餓狼伝説
キング・オブ・モンスターズ2
定価¥4,800➡¥3,592 (税込¥3,700)
ニンジャコマンドー
クロススウォード
マジシャンロード
ラリーチェイス
●ニンジャコンバット●ジョイ・ジョイ・キッド●トッププレイヤーズゴルフ●麻雀狂列伝●NAM1975●フットボールフレンジー●ザ・スーパースパイ●リーグボウリング●ラギ●ASO II
ネオジオ本体 定価¥48,800 ¥24,400 (税込¥25,100)
50%OFF 30台限り
パーツ NEO·GEO/NEO·GEO CD共通
新製品
●コントローラープロ 定価¥3,900 ¥3,620 (税込)
●ネオジオCDコントローラー 定価¥1,800 ¥1,670 (税込)
●RGBケーブル 定価¥2,200 ¥1,980 (税込)
●RFコンバーター 定価¥2,600 ¥2,410 (税込)
特価 ●メモリーカード 新品 定価¥3,300 ¥1,980 (税込)
ROMカセット オール大激安
12月2日発売
真サムライスピリッツ 定価¥29,800 TEL特価
好評発売中
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 定価¥29,800 TEL特価
●ソニックウイングス2 定価¥28,000 25%OFF ¥21,600 (税込)
●得点王2 定価¥28,000 66%OFF ¥9,800 (税込)
●痛快GANGAN行進曲 定価¥29,800 25%OFF ¥23,000 (税込)
新品オール ¥5,800 (税込)
●フットボールフレンジー●トッププレイヤーズゴルフ●みなさんのおかげさまです●2020年スーパーベースボール
●セガサターン 発売時キャンペーン 価格¥44,800 TEL特価
●バーチャファイター 定価¥8,800 TEL特価
●バーチャスティック 定価¥4,800 TEL特価
SEGA SATURN セガサターン
セガサターン予約受付中!!
●PANASONIC 3DO·R·E·A·L 定価¥54,800 ¥41,100 (税込¥42,330)
●パイオニア レーザーアクティブCLD-A100 定価¥89,800 ¥71,650 (税込¥73,800)
●NEC DUO-R 定価¥39,800 ¥19,800 (税込¥20,390)
●パイオニアMEGA-LDパックPAC-S1 定価¥39,000 ¥31,200 (税込¥32,140)
パイオニア レーザーアクティブ
パイオニアソフトオール15%〜OFF
中古コーナー
●NEO·GEO本体…¥16,800 (税込)
●龍虎の拳2……¥9,800 (税込)
●餓狼伝説SPECIAL…¥7,800 (税込)
その他多数あり!(箱・説明書付)
中古ハード・ソフト高価買取中
SFC·MD·PCソフト 25〜30%OFFで予約受付中!
注 ●注文の際、必ずTELにてご確認下さい。
●商品発送後のキャンセルは往復の送料をいただきます。
通販受付時間▶11:00〜21:00迄
定休日▶毎週水曜日
(水曜日が祝日の場合は営業致します)
支払方法
①代引 (商品代金+送料800円+代引手数料400円〜)
②現金書留 ③銀行振込 商品代金+送料800円 (一部地域は除く)
②③は入金確認後の出荷です
通販専用(052)482-3093・予約専用(052)481-1197
(FAX 052-481-1194)
電話がかからない場合FAX下さい。おりかえしTELします。
TVゲーム専門店
一休さん Group
本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20
振込み先●第三銀行本陣支店 普通0661198一休さん
お近くのお客様はご来店下さい
注 通信販売は本店のみです
御器所店●名古屋市昭和区石仏町(御器所西友・南) ☎841-6286
八田店●名古屋市中村区並木町(近鉄八田駅・西) ☎411-3690
南区店●名古屋市南区鳥栖町(桜本町交差点・北) ☎824-0054
大曽根店●名古屋市北区東大曽根(大曽根交差点・北) ☎915-8842

クローバー

オープン記念 高価買取り セール実施中



TVゲーム・ソフト・ハード高額買取り!! クローバー

5本以上まとめると買取金合計にさらに1,000円アップで
10本以上まとめると買取金合計にさらに3,000円アップで **買い取ります!!**

☎06-649-5060

新作買取価格スーパーファミコン

ミスターナッツ	¥3,000
シヴィライゼーション	¥7,000
UFO仮面ヤキソバン	¥2,000
豪血寺一族	TEL
スーパーラクビー	¥4,000
デモンズブレイゾン	¥4,000
キットクラウンのクレイジーチェイス	¥4,000
舟木誠勝 HYBRID WRESTLER 闘技伝承	¥5,000
スーパーファミリーサーキット	¥4,000
フェーダ	¥4,500
SANKYO Fever フィーバー	¥5,500
かまいたちの夜	TEL
大爆笑人生劇場－大江戸日記－	¥4,500
ヒューマングランプリIII	¥5,000
バイク大好き走り屋魂	¥4,000
必勝パチンココレクション	¥5,000
パチンコファン～勝利宣言～	¥5,000
ヘラクレスの栄光	¥5,000
本格麻雀徹萬II	¥5,000
スーパーカジノ2	¥5,000
イルバニアンの城	¥5,000
真女神転生if	¥4,800
マルチプレイバレーボール	¥4,500
ミッキーとミニーマジカルアドベンチャー2	¥4,000
実況ワールドサッカー	¥5,000
ミリティア	¥4,800
中野浩一監修競輪王	¥5,000

中古買取〈高価にて買いとります〉

R-TYREIII	¥2,800
アメリカ横断ウルトラクイズ	¥4,000
アラジン	¥3,000
いただきストリート2	¥5,000
伊藤果六段の将棋道場	¥5,000
ウイニングポスト	¥1,800
エアーマネジメントII	¥5,500
SDガンダムGX	¥5,500
SD機動戦士ガンダム2	¥2,500
F1グランプリI	¥1,500
F1グランプリII	¥2,000
F1グランプリIII	¥4,800
F-15 スーパーストライクイーグル	¥3,000
押忍！空手部	¥4,500
オセロワールド	¥4,500
弟切草	¥4,800
カービーボール	TEL
仮面ライダー	¥3,200
がんばれゴエモン2	¥3,000
ぎゃわんぶらぁ自己中心派	¥2,000
鬼神降臨伝ONI	¥4,500
決戦！ドカポン王国IV	¥2,800
甲子園3	¥4,000
GS美神	¥3,500
コズモギャング・ザ・パズル	¥3,000
コズモギャング・ザ・ビデオ	¥3,000
The 心理ゲーム	¥4,000
サラブレッドブリーダーII	¥3,500
三国志III	¥4,000
サンサーラナーガII	¥4,000
サイバーナイトII	¥3,500
サムライスピリッツ	TEL
ザ.ファイヤーメン	¥3,000
新日本プロレスバトルフィールドin闘強導夢	¥4,000
Jリーグプライムゴール2	¥3,800
G2ジェノサイド	¥3,000
GP1	¥3,000
Jリーグエキサイトステージ94	¥3,500
実況パワフルプロ野球94	¥4,000
実戦パチスロ必勝法2	¥4,000
シムアント	¥5,500
シムシティー	¥3,500
上海III	TEL
初段森田将棋	¥3,000
真・女神転生II	¥2,000
首都高バトル94	TEL
超原人	¥3,800
スーパーUNO	¥5,000
スーパー将棋	¥4,000
スーパー将棋2	¥5,000
スーパー人生ゲーム	¥5,000
スーパー倉庫番	¥4,000
スーパー大航海時代	¥2,000
スーパーテトリス2＋ボンブリス	TEL
スーパーテトリス2＋ボンブリス限定版	TEL
スーパードラッケン	¥2,800
スーパーバトルタンク2	¥3,500
スーパーファミリースタジアム2	¥2,000
スーパーファミリースタジアム3	¥4,000
スーパーファミリーテニス	¥3,500
すーぱーぷよぷよ	¥5,000
スーパーボンバーマン	¥3,500
スーパーボンバーマン2	¥5,000
スーパー麻雀2本格4人打ち	¥4,000
スーパーマリオカート	¥4,000
スーパーマリオコレクション	¥4,200
スーパーマリオワールド	¥3,500
スーパーパチンコ	¥5,000
スズカエイトアワーズ	¥3,500
スペースインベーダー	¥3,000
スーパーフォーメーションサッカー94ワールドカップ	¥5,000
スーパードックファイト	¥4,000
スーパーストリートファイター	¥4,000
スーパーF1サーカスIV	¥4,500
スーパーパワーリーグ2	¥4,500
スーパー花札	¥4,500
スーパーブラックバス	¥3,000
スーパーブラックバス2	¥5,000
スレイヤーズ	¥5,000
スラップスティク	¥5,000
スパークスター	¥3,500
ゼロヨンチャンプRR	TEL
装甲騎兵ボトムズ	¥3,500
ソードワールドSFC2	¥5,000
ダークキングダム	¥3,700
ダービージョッキー	¥3,500
ダービースタリオンII	¥6,000
対局囲碁ゴライアス	¥4,500
大航海時代II	¥4,500
太閤立志伝	¥3,000
ダウンザワールド	¥4,500
大戦略エキスパート	¥4,000
第3次スーパーロボット大戦	¥3,500
つり太郎	¥4,500
土屋圭市の首都高バトル94	TEL
提督の決断	¥5,500
デザエモン	¥7,000
テコンドー	¥3,000
デザートファイター砂の嵐作戦	¥3,500
デザートファイター湾岸作戦	¥3,000
トップマネジメントII	¥4,800
トップレーサーII	¥3,000
ドラエもん	¥2,500
ドラエもん2	¥3,500
トルネコの大冒険	¥3,000
ドラゴンボール3	TEL
ドラゴンクエストI II	¥2,800
ドラゴンクエストV	¥2,000
ナイツオブザラウンド	¥2,500
ナムコットオープン	¥3,000
パチ夫くんスペシャル	¥2,500
パチ夫くんスペシャル2	¥4,500
パチンコウォーズ	¥3,000
パチンコウォーズ2	¥4,000
遥かなるオーガスタ	¥3,800
遥かなるオーガスタ2	¥4,800
パロディウスだ	¥2,800
ハローパックマン	¥4,000
美少女戦士セーラームンR	¥3,500
美少女戦士セーラームンS	¥2,500
美女と野獣	¥3,000
ヒューマングランプリIII	¥5,000
ファーストクイーン	¥3,000
ファイナルファンタジー4	¥2,500
ファイナルファンタジー4イージータイプ	¥2,500
ファイナルファンタジー5	¥1,500
ファイナルファンタジー6	¥3,800
FIFAインターサッカー	¥3,000
プロ麻雀「極」II	¥5,000
ベグルビーチの波しょう	¥4,000
本格麻雀徹萬	¥4,000
マザー2	¥4,000
麻雀大会II	¥5,000
麻雀悟空天竺	¥4,500
ミュータントウォーリアーズ	¥3,000
ミラクルガールズ	¥3,800
モノポリー	¥4,000
ヤイバ	¥4,000
横山光輝の三国志2	¥3,000
ヨーロッパ戦線	¥3,800
ライブアライブ	¥4,500
リーディングジョッキー	¥4,500
リブルラブル	TEL
リーディングカンパニー	¥3,500
レミングス2	¥3,000
ワイアラエの奇蹟	¥3,500
ワイルドトラックス	¥3,800
笑っていいとも！タモリンピック	¥2,500

買い取り価格は相場により変動します。

買い取り申し込みの方法

①クローバーの買い取りセンターへ電話をする
TEL 06-649-5060

②申し込み書とソフトを入れ宅急便で送る

③到着後3日以内に現金書留にて代金を送ります

買い取り申し込み案内(注意事項)

まず電話で受付して下さい

1. まず、電話で買取商品を確認のうえ受付番号を聞いて下さい。
2. 申し込み書に記入して、ソフトと一緒に送って下さい。
3. 18才未満の方は保護者の署名と捺印して下さい。
4. らくがきやこわれた商品は送らないで下さい。(万一送ってきても返品できません。)
5. 箱、説明書、付属品のないソフトは、価格が下がります。
6. 同じソフトを2本以上送られると、価格は下がります。
7. 送金手数料は合計金額より差引となります。
8. 返品料はお客様負担となります。

キリトリ

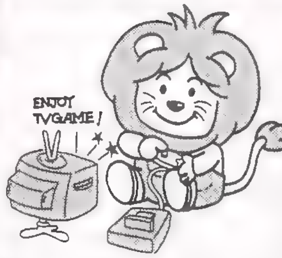
買取申し込書(保護者承諾書)　受付番号

(かいとりもうしこみしょ)

フリガナ お名前		電話	
フリガナ 〒 住所			
生年月日 大・昭・平 年 月 日	年令 才	保護者の お名前	㊞
売りたいソフト			

買いとり申し込み書はコピーでもかまいません。

TVゲーム・ソフト・ハード超激安宣言!! クローバー



通信販売

TVゲーム安売王 クローバー

受付時間 朝10：00〜夕方7：00(水曜定休日)

☎06-649-5060

■新作の予約キャンセルは発売日の5日前までにお願いします。
■発送後のキャンセルは往復分送料をいただきます。
■18才未満の方は保護者の許可が必要です。

〒556大阪市浪速区日本橋5丁目11-5

OPEN SALE

新作予約受付中 特別価格

11/25発売SFかまいたちの夜 35%オフ ¥10,800→**7,020**円

12/9発売SFスーパー桃太郎電鉄3 35%オフ ¥9,500→**6,175**円

12/16発売SFスーパーテトリスIII 35%オフ ¥8,500→**5,525**円



新作商品をお買い上げの方、もしくは中古ソフトを5点以上売っていただいたお客様、抽選の上3名様にヘッドホンステレオプレゼント。

新作予約

スーパーファミコン

11/18	遊人雀獣学園2	¥9,800→¥6,860	30%OFF
11/18	武田修宏のスーパーリーグサッカー	¥9,800→¥6,860	30%OFF
11/18	鋼HAGANE	¥9,500→¥6,650	30%OFF
11/18	ミリティア	¥8,800→¥6,160	30%OFF
11/18	ツヨシしっかりしなさい	¥8,500→¥5,950	30%OFF
11/18	中野浩一監修競輪王	¥9,980→¥6,980	30%OFF
11/18	GP-1 RS	¥9,800→¥6,860	30%OFF
11/18	ウルティマVII ブラックゲイド	¥9,800→¥6,860	30%OFF
11/18	スーパー五目将棋	¥9,500→¥6,650	30%OFF
11/18	モンスターメーカーキッズ王様になりたい	¥9,200→¥6,440	30%OFF
11/24	全国高校サッカー	¥9,800→¥6,860	30%OFF
11/25	スキーパラダイス	¥8,900→¥6,230	30%OFF
11/25	元祖パチスロ日本一	¥9,980→¥6,980	30%OFF
11/25	スーパー辛口麻雀3	¥9,800→¥6,860	30%OFF
11/25	大爆笑人生劇場－大江戸日記－	¥9,000→¥6,120	32%OFF
11/25	極上パロディウス	¥9,800→¥6,762	31%OFF
11/25	バトルサッカー2	¥8,800→¥6,160	30%OFF
11/26	スーパードンキーコング	¥9,800→TEL	
11/25	かまいたちの夜	¥10,800→¥7,020	35%OFF
12/2	アレサII	¥9,900→¥6,930	30%OFF
12/2	ザラストバトル	¥9,800→¥6,860	30%OFF
12/2	ブレスオブファイアII	¥9,980→¥6,980	30%OFF
12/6	スーパーレッスルエンジェルス	¥9,980→¥6,980	30%OFF
12/9	ライオンキング	¥9,980→¥6,980	30%OFF
12/9	キャプテン翼V	¥9,980→¥6,980	30%OFF
12/9	スーパー桃太郎電鉄III	¥9,500→¥6,175	35%OFF
12/9	三国志IV	¥14,800→TEL	
12/9	ワンダープロジェクトJ	¥11,800→¥8,260	30%OFF
12/9	牌砦	¥8,800→¥6,160	30%OFF
12/16	龍虎の拳2	¥10,900→TEL	
12/16	ドラエモン3のび太と時の宝王	¥9,500→¥6,650	30%OFF
12/16	ロックマンX2	¥9,800→¥6,762	31%OFF
12/16	スーパーテトリスIII	¥8,500→¥5,525	35%OFF
12/16	ガンバレゴエモン3	¥9,800→¥6,860	30%OFF
12月	大貝獣物語	価格未定→	30%以上
12月	GOGOアックマン	¥9,000→TEL	30%以上
12/上	ドカポン3.2.1〜嵐を呼ぶ友情	¥9,600→¥6,528	32%OFF
12月	花札王	¥8,980→¥6,286	30%OFF

オープン新品大特価。

SF ドラゴンボールZIII ……3,980円
SF ファイヤーエンブレム ……3,980円
SF 真麻雀 ……3,480円
SF アラジン ……3,980円
SF スーパーメトロイド ……1,780円

数に限りがありますのでお早めにご注文下さい。

新品大特価

スーパーファミコン

ドラゴンボールIII	¥3,980
ダウンザワールド	¥6,780
スーパーブラックバス2	¥6,980
スーパーブラックバス1	¥6,200
マザー2	大特価TEL
テトリスフラッシュ	¥5,980
セーラームーンS	大特価TEL
スラップスティク	¥6,980
実戦パチスロ必勝法	¥3,500
実戦パチスロ必勝法2	¥6,980
きぐるみ大冒険	¥1,980
ソードSFCワールド2	¥6,890
ゼロヨンチャンプRR	大特価
首都高バトル94	大特価
スーパーストリートファイターII	¥6,980
スーパーハリキリスタジアム2	¥6,780
スーパー三国志	¥6,980
ライブアライブ	¥6,980
ラリーニクソンバスフィッシング	¥7,350
サンリオ上海	¥4,880
スーパー囲碁碁王	¥5,980
サムライスピリッツ	大特価TEL
アラジン	¥3,980
スーパーファミリーサーキット	¥6,180
SANKYO Fever！フィーバー	TEL
デモンズブレイゾン	¥6,980
ミスターナッツ	¥6,180
豪血寺一族	TEL大特価
UFO仮面ヤキソバン	¥3,980
キットクラウンクレイジーチェス	¥6,280
スーパーラクビー	¥6,300
イルバニアン城	TEL大特価
真女神転生if	¥6,790
舟木誠勝ハイブリッドレスラー	TEL大特価
フェーダ	TEL大特価
シヴィライゼーション	¥9,990
ヘラクレスの栄光IV	¥6,980
本格麻雀徹萬II	TEL大特価
デザエモン	¥8,960
ロックマンX	¥4,980
スーパー麻雀	¥6,660
カービーボール	¥5,980
麻雀戦国物語	¥4,980
真麻雀	¥3,980
幽遊白書2	¥3,980
ヒューマングランプリIII	¥6,990
ノスフェラトゥ	¥5,980
ミッキーとミニーマジカルアドベンチャー2	TEL大特価
実況ワールドサッカー	TEL大特価

販売価格は変更する場合があります。 かならずTELにて確認して下さい。 品切れの場合はご了承下さい。 ファミコン、スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

ビデオゲーム

メストを陰でささえるこの連載

虎の穴

担当：ミスターX

第6回 キャラアクションの基本戦略その2

今回のリポート提出者はP.N.リザーブ友の会の皆さん

やあみなさん。お元気であっただろうか？

今回は、前回に引きつづいて、キャラクターアクションの基本的な戦略を見ていくことにする。

今回扱うのは、制御できるジャンプのジャンプアクションゲームだ。パックランド、マーベルランド、ワンダーボーイ、ジャンプバグ、妖怪道中記、メルヘンメイズ、ボンジャック、メトロクロス、マリオブラザーズあたりのゲームがそれに相当する。

これらのゲームは、数えあげたらキリがないくらいのテクニックが存在するのだが、そのうちのいくつかをここで紹介することにしよう。

後編 制御できるジャンプ

制御できるジャンプの場合においても、前回言ったような、〝ジャンプの軌道を見切る〟ことが必要である。

しかし、ジャンプしたあとでも制御できるということは、〝軌道が変えられる〟ということである。

ならば、どうやるとどのように軌道が変わるのか？を頭に入れておく必要があるということになる。

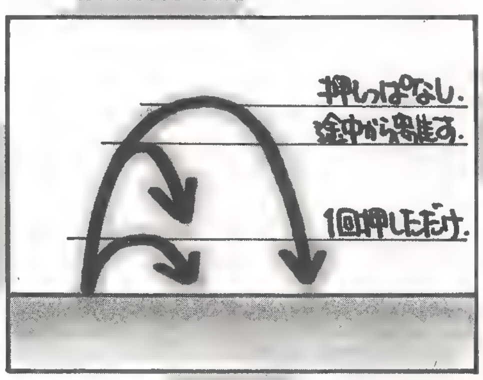
さて、どうしたものか…。

ボタンを押す長さで軌道が変わる

ボタンを、ただ1回ポンと押しただけの場合と、ずっと押しっぱなしにした場合とでは、ジャンプの高さが異なるのだ。

こういったタイプは、図のように、1発ポンと押したときを小ジャンプ、押しっぱなしを大ジャンプと覚えておくとよい。

併せて、途中からボタンを離したときなども感覚的に頭に入れておくとなおよい。

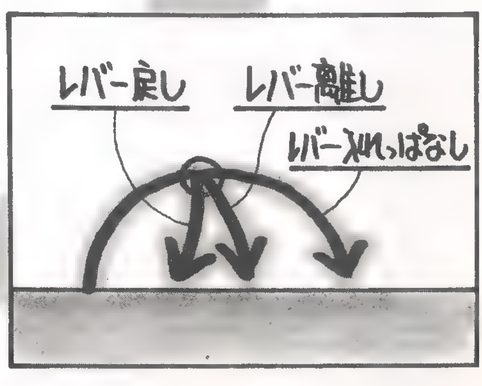


レバーを入れた方向で軌道が変わる

ボタンとは別に、レバーを入れる方向によってもジャンプの軌道が変わったりする。

こういったタイプは、レバーを入れっぱなしにして跳び、レバーを入れっぱなしにして跳び、レバそのジャンプの頂点あたりから、そのままレバーを入れっぱなしにしたとき、途中からレバーを離したとき、途中からレバーを戻したときなどの場合を考えてみよう。

実際はこの3通り以外にも無数の軌道が存在するが、基本として覚えておきたいのはこれくらいだ。



ダッシュで軌道が変わる

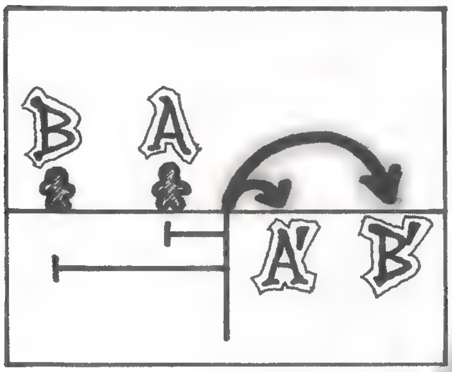
一部のゲームでは、ダッシュによって軌道が変化する場合も存在する。

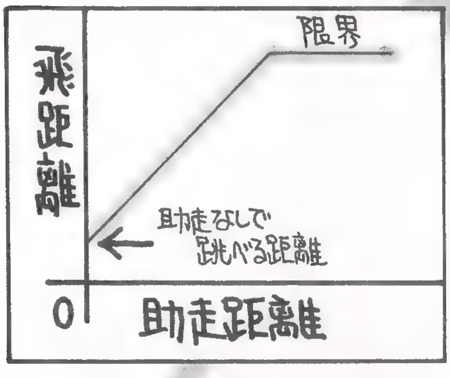
こういったゲームでは、ダッシュをしないと跳び越せない谷間などが数多く存在する。

この場合の軌道は、ダッシュをした長さに飛距離が比例することを覚えておこう。図を見れば一目瞭然だ。

ただし、いくらダッシュをしたところで、必ず限界はあるので、そこは心得ておこう。

ワンダーボーイ、パックランドなどのゲームは、このダッシュがゲーム上の重要なポイントとなる。覚えておこう。





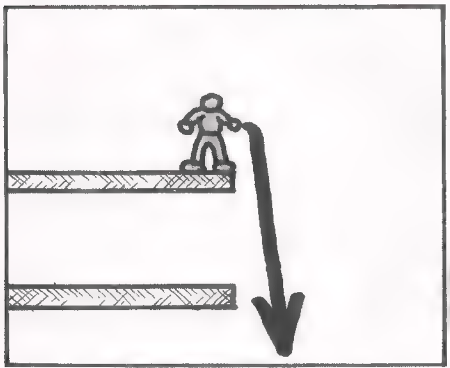
これをグラフにするとこうなる。なにも助走しないで跳んだときの飛距離0として考えれば、完全な比例グラフになる。
　まあ、ごく当たり前のことだが、知っておくに越したことはないだろう。

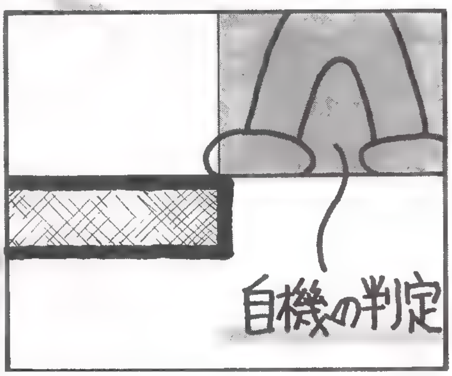
これらの要素を兼ねたジャンプ

　実際のゲーム中においては、ボタン、レバー、助走などのいくつもの要素を含んだジャンプを使いこなさなければならない。
　ここで1つのケースを例にとって見てみることにしよう。

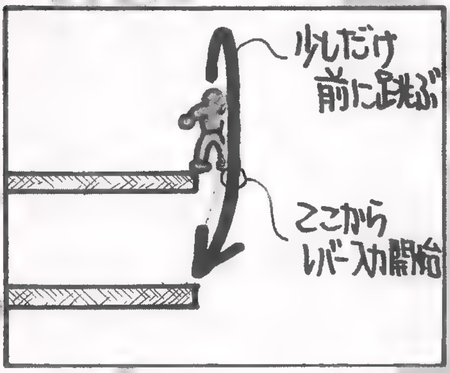
真下の段に跳び移りたい

　まずは図を見てもらおう。図のように、足場が下の段と同じような場合には、普通に降りようとすると、いきおいあまって落ちてしまう。
　こんなときは、一度上にジャンプしてから、落ちるときに制御をきかせて、上手に下の段に降りたい。

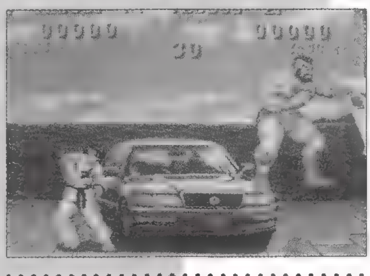




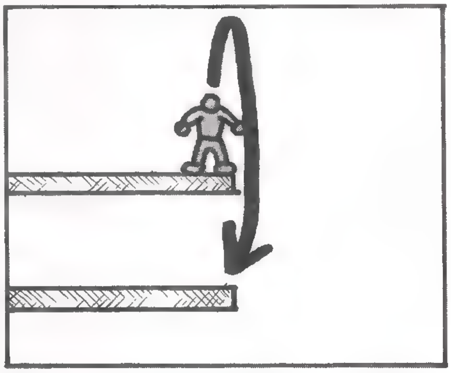
　そのためにはまず、できるだけ足場ギリギリまで前に出る必要がある。なぜなら、できるだけ跳んだときの前に出なければいけない距離を、0に等しくしたいからだ（そのほうが後ろ方向への制御がききやすくなる）。前に出なければならない距離を助走距離だと思えば、わかりやすいかと思う。
　助走が少ないほうが、レバーを後ろに入れたときの戻りが大きいのだ。
　で、できるだけ前に出るのだが（ここで少し話がズレる）、どのくらい前に出てよいのだろうか？



　これはゲームごとに異なるのだが、基本的に自機の判定が1ドットでも床に乗っていれば、落ちることはない。
　すなわち判定が足の先まであれば、足の先だけで足場に乗ることも可能なのである。
　ストⅡのボーナスステージなどが良い例である。
　話を戻そう。こうして足場ギリギリまで前に出たら、ちょっとだけ前に跳び、上の足場を抜けたところからレバーを逆に入れて戻り、着地する。足場を抜けた地点からレバーを入れ始めるのがポイントだ。
　こうした例は挙げていけばキリがないが、とりあえずこの場合はどうすればイイか？というのを考えることができるようになりたい。



ストⅡのボーナスステージ。足の先でも車から落ちない。



次回予告

　次回では、これといった予定はない。ゲーム虎の穴を人気コーナーにするために企画を今考えている最中である。
　もっとハガキを送ってくれ。これは担当者からの心のさけびだ。どんな内容でもいいからください。採用率はよーしゃなく高いから、ね。
　では次回!!

続^{3}

また会いましたね

驚異現象ダッシュ501

今回もネオジオ小特集。中でも、好調稼働中のK・O・F'94のネタを集めてみたぞ。

担当:ピーターソニフィ

驚 472

●K・O・F'94

●アテナ恐怖投げ

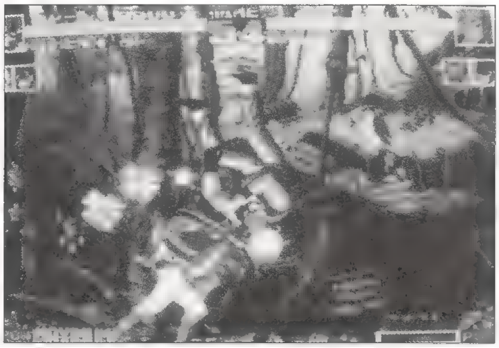
アテナのゲージがMAXまたは体力ゲージが点滅しているとき、つまり超必殺技が出せるときに、まず相手を投げ、相手が地面に落ちる前に超必殺技を出す。すると、超必殺技が当たっていないのに、それくらいのダメージを与えられる。

(神奈川県　SOV君)

●アテナの超必殺技は、近距離防御用（?）のシャイニングクリスタルビット。普通にやっていたって、なかなか相手にヒットさせるのは難しい技だよね。ところが、この技を使うと通常の投げとは比較にならないほどのダメージを与えることができるのだ。

うまくいかない人は、投げた相手が地面に落ちる瞬間に超必殺技を出すようにしよう。

これこそ、真のシャイニングクリスタルビットの使い方（?）。



超必殺技を出せる状態で、相手を投げる…。



で、シャイニングを出すと…、



ヒドイでちゅー!!こんなに減りました。

驚 473

●K・O・F'94

●ゴローちゃん2度コロス法

相手の体力を、あと天地返し1発で死ぬところまで減らす。そして天地返しをしてすぐ地雷震を出す。すると1回落として「うわ〜」って死んだあと地雷震でもう1回「うわー」です。この技は相手が1人目か2人目でないとできません。おもしろいのでやってみてください。

(京都府 平井智也君)

●前のアテナ恐怖投げと、根本的な部分で同じことをやっている驚異現象。

これのポイントは、相手が地面に落ちてダメージを受けた瞬間に地雷震が効果を発揮するようになっていること。

前のも投げのあと、これも投げのあと。むむ〜これは?

驚 474

●K・O・F'94

●恐怖!!ゴローちゃんSP!

これを見たとき知ったとき、目が点に、体が凍ってしまった。もうゴローちゃんには地獄極楽落としはいらないのである。小パンチが入れば勝利確定なのだから……。

その技とは!!まず天地返しを決める。そして投げた後すぐに投げた相手のほうへダッシュし落ちた瞬間の相手を再び天地返しで投げてしまうという「ゴローちゃんSP」である。4回で相手の体力は0(ぜろ)。さらに5回目の追い打ちまで可能!!タイミングは激ムズでダッシュにすべてがかかっています。

しかしこの投げ技を公表してよいのだろうか……。K・O・F'94のバランスがくずれそうな気がします。

(和歌山県 ASK君)

●これはメチャクチャ難しいぞ。少なくとも編集部では数回確認できた程度。ここまで難しいとバランス(ダイヤグラム)に影響はでないと思う。

で、注意深い人なら気がついていると思うけど、これも相手が地面に落ちた瞬間にダメージを受け、その瞬間にコマンドを入力しているのだ。

同じようなものとしては、チンで相手を投げ、すぐに超必殺技を出すとアテナ恐怖投げと同じように大ダメージを与えられたり(きちんと2500点入ったりもする)。飛び道具(キャラ何でも可)が相手にヒットする瞬間に技を出していると、その技の点数が入り威力もその技のものになってしまうというものなどがある。例えばケンスウで超球弾を出し、これが相手に当たるときに小パンチボタンを連打していると点数は100点(投げは1000点)しか入らず、ゲージも小パンチ分しか減っていなかったりする。またヒットの瞬間に神龍天舞脚を出せば、2500点入るぞ(ただしこの場合、威力は小パンチ程度)。

ほかのキャラでも、飛び道具が当たった瞬間に技を出すやつはすぐに確認可能。

これらはある法則のうえに成り立っているのだけれど、これについてはK・O・F'94のコーナーのほうで特集を組んでいきたいと考えてるので、楽しみに待っていてほしい。また自分で調べるのもいいかも。

驚 475

●K・O・F'94

●チャン・コーハンの鉄球大回転が出てしまって途中でやめたくなったら、4つのボタンを押してみてください。

(神奈川県 相原佑亮君)

●連打していたら「あぁ——!出ちまった!!」ということってたまにあるよね。そんなときには迷わずコレ。回転している鉄球がなぜかピタリと止まってしまうのだ。

似たものとして、紅丸の真空片手独楽も、やはり4つ同時押しすることで途中でやめることができる。ひそかに便利だ。

ゲームコミック誌の王者

月刊コミック ゲーメスト

毎月19日発売！　定価550円

【12月号】11月19日(土)発売!!

Xマススペシャル増ページ特大号

一刀両断!!

満点ゲーム記事!!

ニューゲーム紹介／サンソフトの対戦格闘ゲーム登場!!

ギャラクシーファイト

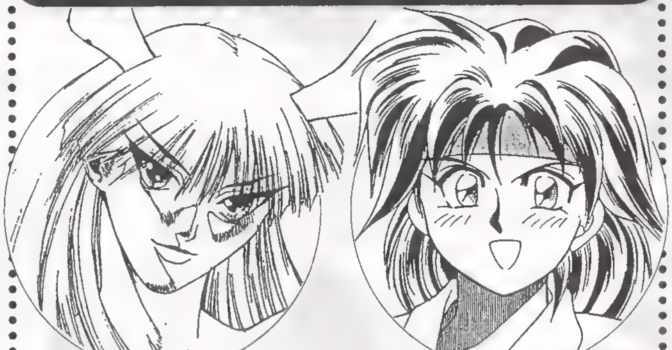


車田正美

【サムライスピリッツ】

表紙［幻十郎］&ポスター［シャルロット］

待ってたぜ！２大ニューゲーム、ついに登場！！



ザ・キング・オブ・ファイターズ'94【外伝】

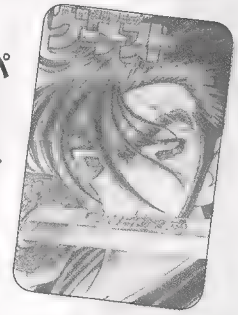
［鷹岬諒］

●ユリ、舞、キングのプリティ・イギリスチームがメインで大活躍！

ヴァンパイア【予告編】

［藤田丈士］

●あのカプコンの人気ゲームがついにコミックスとなって登場！　闇に生まれし者たちの祭宴、いまここに…。



3号連続、テレカ or レポパ・下敷き・キャリーケース3点セット全員プレゼント最終チャンス！

▶くわしい応募のきまりはコミゲを見てね！

各キャラクターのプロフィール大紹介だっ！

超人学園ゴウカイザー
VISUAL BATTLE R-1
ことぶきつかさ

超強力連載陣快進撃爆走中!!

- ●［ファイターズヒストリーダイナマイト］津雲幻一郎　●［城物語］冨士宏
- ●［アンダーカバーコップス］古葉美一　●［スーパーストⅡ4コマ］
- ●［豪血寺一族］貴城　輝　●［究極戦隊ダダンダーン］伊藤霊一
- ●［キャプテンコマンドー］戸橋ことみ　●［第16回ゲーパロ4コマグランプリ］
- ●［速攻生徒会］小川雅史　●［CONTINUE？］ひさの瑠珈
- ●［極上パロディウス］岩尾奈美恵　●［SSディッガー］都築和彦
- ●［出たな！ツインビー］吉崎観音　●［ワールドヒーローズ2］雑君保プ
- ●［海底大戦争］夏元雅人　●［学園の守護者］仲井戸かすみ

東京ガリバー通信

第22号

早いものでガリバーも11月の末で2周年を迎える。駅の目の前という立地条件の良さも手伝ってか、毎日ガリバーは人でいっぱい。これからもいろんな人が遊べるアミューズメントスペースとして頑張っていくぞ。

イベント好きのガリバーのこと、2周年記念としてイベントを企画していないわけがない。どうやら今年の年末、ガリバーはとんでもなく熱い日々を僕たちに提供してくれそうだ。



なんと新曲まで聴けてしまうのだ。

11月、ガリバーがイベントで盛り上がる

11月下旬をもってガリバーが2周年を迎える。しかし、そこはガリバー、ただ迎えるわけはない。かなりの数のイベントを予定しているらしい。「いや、もう11月の終わりから12月の初めまでイベントづくしにしたいと思ってるんですよ。いつ来てもイベントやってるような、ってね」（店長の山本氏談）。ゲーム大会でもかなりの盛り上がりをみせるガリバーのこと、2周年記念イベントとなればモンの凄いことをやってくれるに違いない。期待していいぞ。



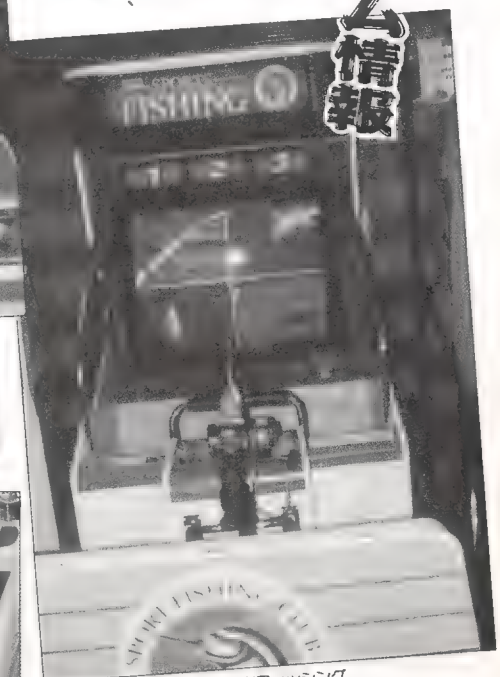
店長の山本氏が君たちの来店を待っている。

ニューゲーム情報

・ロックファン必見、ガンズンローゼズのピンボールが入荷されたぞ。そして実写を使ったフィッシングゲーム、スポーツフィッシング、セガのガンシューティング、ヴァーチャコップもお目見え。新しいものには目がないガリバー、この号が出てるころには噂のあのゲームが入荷されているかも？



敵キャラのやられかたが非常にリアルなヴァーチャコップ。



幅広い年齢層に人気のスポーツフィッシング。

ストIIやりたきゃここまでおいで。

倉庫を整理していたら出てきたんだそうな。初代ストIIとターボが。そしてスーパーを加え3台ながらもストIIギャラリーとして並んでいるぞ。やりたいレゲー（？）マニアはガリバーまで足を運んでくだされ。



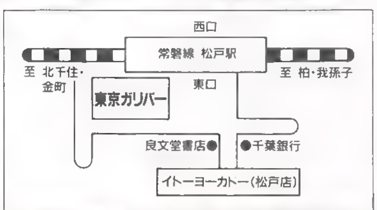
ダッシュを除いた昔のストIIシリーズが勢ぞろいだ。

パズルゲームまでも対戦になる時代なのだ

最高4人まで対戦できるぷよぷよ通、キャラクターがカワイイ対戦ぱずるだま、どちらも対戦台で好評らしいぞ。先日行われたぷよぷよ通大会もなかなかの盛り上がりをみせたようだ。パズルゲームが対戦台にあるのが常識になる日も近いかも。



対戦パズルゲームが今、旬なのだ。



〒271 千葉県松戸市松戸1230-1

アミューズメントパーク 東京ガリバー

ゲーメスト

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド



実は編集部がある藤吉ビル横の路地に、3匹の猫が生息しており（うち2匹は子猫!!）いっつも昼寝したりしてゴロゴロしているのだ。これが結構人なつっこくて、近寄ってもあまり警戒しないのだ。むろん、それをヨイコトに我々はニクキューさわりまくり。至福だー。いつもありがとー猫の皆様。

（東方腐敗　田渕健康21）

今月のいっぱつ

実録。シンデレラ・ゲーマーズ(笑)

☆私は今、真夜中のゲーセンにいる。時刻は現在23時55分、閉店間近。並の高校生には立ち入れぬ聖域なわけだねっ！　客層は大学生が多いみたい。意外に怖いお兄ちゃん不良さんは見当たらないなあ。ま、この店は治安がいいし閉店前だからね。

さて、閉店4分前だってのに私のまわりはお客さんだらけ。バイトの店員さんは灰皿や床の掃除を始めているけど、みんなまるで無視してるみたい。

対戦台が盛り上がっているなぁ。ふむ、K・O・F94か。客のレベル高いね、超必殺技で当たり前だよ。負けた人はコンティニューするから無限地獄なんだぞ。

おおっと、ついにバイト店員、伝家の宝刀BGM「蛍の光」をかけたァ！客が一気に半分に減ったぞう！

まだ4～5人残ってるね。このゲーセンの方式では追い出しはできないようだから、客が帰るのは彼らの意志に任せてあるんだ。

僕は見てるだけの背後霊だからいいけど、彼らはとにかくコンティニューしまくるぞ。よく見ると全然楽しそうにプレイしてないね、閉店前で居心地が悪いからだよ。

…おっと、けっけっけ。あの人、1クレジット使い忘れていっちゃった。2プレイ百円だからなぁ。代わりに私が役立ててあげようっと。

そろそろ店員さんがイスを画面にのせ始めたぞ。これで新しくゲームを始める人を防ぐんだ。でもコンティニューゲーマーはそのままにしておいてくれるのさっ。

24時10分。私もそろそろ居心地が悪くなってきたので、さっきのクレジットはザンギエフで玉砕することにした。スクリューが出せないから、すぐ終わるだろう。

げげっ！乱入された！…私が負けるのは当然だけど、私は閉店時間後に対戦を挑む奴の気が知れんよ。

さてと、そろそろ私も脱出することにしよう。…まだやってる連中がいるよ。店員さんかわいそー。

最後に近くのコンビニエンス・ストアに顔を出してみよう。あら不思議。さっきと同じ顔ぶれが立ち読みしているね。

ようするに彼ら閉店前の戦士たちは、家に帰りたくないんだよ。病的なコンティニュー対戦も、その現れだと思うよ。

…さて、と。もうすぐ1時かぁ。部屋に帰って寝よ寝よ。…さみしいなあ（実は同類だから分かってたりするのだった）。

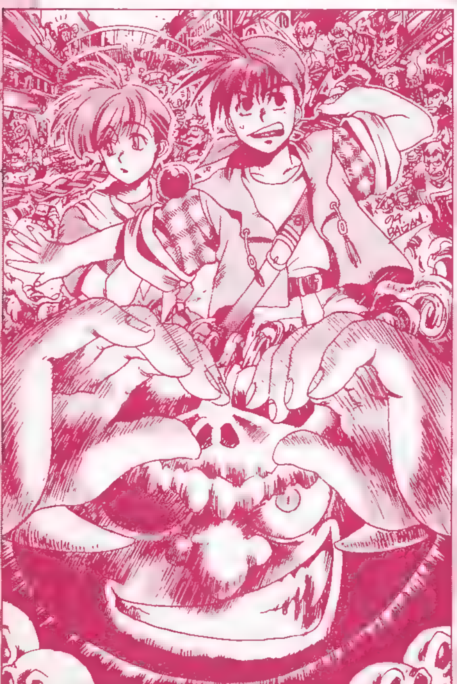
みんなもお店の人に迷惑かけちゃダメだよ！約束だぜ！

…とぼとぼ（足音）。

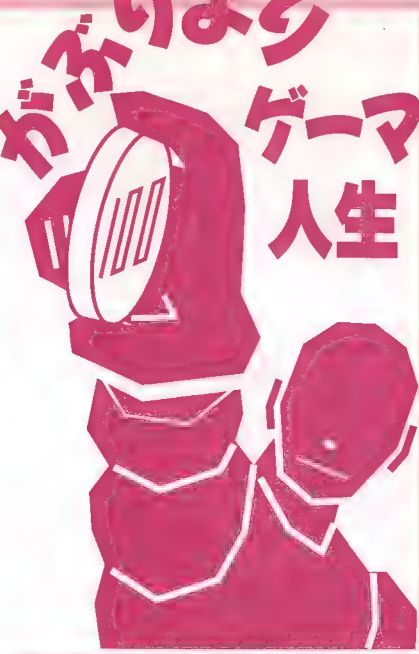
（広島県　菅原敬君㉔Ⓐ）

★なんとなく物悲しさを誘う閉店前の名残惜しさ、さみしさ、ムレていたい気持ち、家に帰りたくないよね。

でも明日がある…。（TM）



⬆（東京都　騎崎はるたんさん①）
☆疾風大冒険！未知の風を切り開いて飛べ！



がぶりより ゲーマー人生

年末！といえばメスト大賞にゃ

☆今年もゲーメスト大賞の季節がやってきました。

ここ3年は、ゲーメスト大賞をどうするかというのがもっぱらのテーマなのだが、いざ終わってみると結局例年どーりという結果に。

今のままでは結局、雑誌と読者の内輪ネタとかわらないし、あまりにも読者以外の人に対しアピールの度が低すぎるので、メーカーにとってもそれほどプラスになるとは思えない。

で、小生が2年ほど前から考えていたものの送りそびれた（本当は、送んなきゃと思っているうちに忘れてしまう。だって1年って長いんだもん）ことを、とりあえず参考までに書きます。

今までの場合は、大賞決定でそれでおしまいという感じだったので、それをもう少し進めて、「〇〇年〇〇賞受賞」と筐体に張り出しちゃうのです（もちろん何らかの賞を受賞したゲーム）。

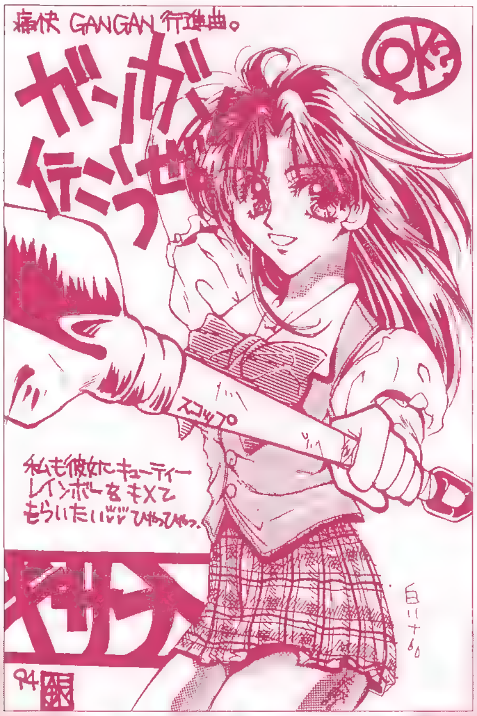
これは、ゲーメストを読んでいないプレイヤーに対し、そのゲームのどこが優れているかが分かることと、次回以降のプレイに注意してもらえるところ（これで、あのゲームの曲はムチャクチャ良いのにい、といったこともなくなるでしょう。でもプレイ中にそんなヒマないか）。あとゲーメストの宣伝にもなる・（笑）。

で、これをやるには全国のゲームセンターに協力してもらわなければならないけど、これはハイスコア掲載店に協力してもらえれば問題はないでしょう。

でも本当のところ、各誌合同によるものが一番いいのだが（カー・オブ・ザ・イヤーみたいなもの）実現するのは当分先のことになるでしょーね。

（石川県　川口浩探検隊1／2号君(当)Ⓒ）

★いいねコレは。読者の域を超えて、ゲーマーみんなにそのゲームの面白さをアピールできる！実現させせたいにょ。



⬆（栃木県　かぐら銀魚さん③）
☆エモノでガツーンと一発！…ってオイ…。

爆熱ゲーム人生！うりゃス！

☆どうして私が80歳の時に豪血寺一族を出してくれなかったんだアトラスさん。

その歳なら私は赤フン、浴衣の干滋スタイルで豪2をプレイできたのに。

もし、そうなればNHKの人間マップなどから「八十路はゲームなお年頃」として出演依頼がきたかもしれないのに…（(渕)絶対ない）。

願わくば年に1回のペースで続編が作られ（豪血寺一族四十路、豪血寺一族エイティなど）、そして私が116歳の時、99作目「豪血寺一族白寿」で干滋さんと会いたいものだ（X－DAYによればまだ生きている）。

キャラがリアルタイムに歳をとり、みんなヨボヨボというのは嫌です。それは永遠の老人なんていないから。だからこそ干滋さんには「不滅の80歳（推定）」として、未来永劫にわたって張り切ってほしい。

元気ハツラツオロナミンGちゃん頑張れ！X－DAYには早すぎるぜ！

（東京都　福田雄一郎君こんにちわⒹ）

★実はヒソカに人気ありやがる弧空院干滋。新キャラの中ではクララと並んで好評なのだ！…すごいぞジジイ…。

アイランド大賞（空虚と疑念）

☆うああ宇宙人から電波が来たぁ！やめろよう。送信できねえのが超ムカつく。8／30号の発表じゃ。文章は埼玉県・福田雄一郎君。イラストは兵庫県・吉田光司君。共に本名ですか。次点はそれぞれ奈良県のT－M－D君と兵庫県・蚕中彼方さん。イカスミ被って祝ってね。私事・ゾルギアやりに行きてぇけど男と一緒に行くのは嫌。くそう（私事終）。

（偽忍者・ひよしPちゃん）

☆最近、マジンガーZにメロメロなワタシ。なんとゆーても音色にホレたっス。PSGポイのがまたギュー。1話の曲が最高に好き。

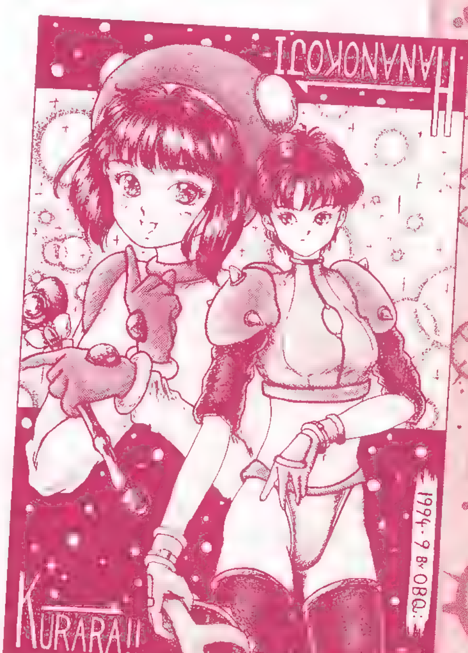
音楽が聞こえなんだらこのゲームやんね。ちなみにマジンガーZ使用（時にはグレンダイザー、グレートは気が合わんのでパス）。

ところで敵キャラクターの

ところでなぜ怒チームはフルネームでないのだろう？ラルフとクラークはちゃんとフルネームがあるのに…。
ラルフ→ラルフ・ジョーンズ大佐
クラーク→クラーク・スティル少尉

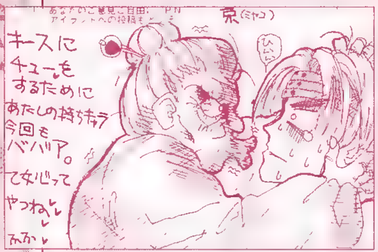
ファミコン版「怒Ⅱ」のパッケージのウラに書いてあったぞ。

（北海道　小林まさとし君）Ⓑ



⬆（神奈川県　愛野OBQ君）②
☆桃色マジック、お見せしましょう！

風が叫んだ嵐が呼んだ つっこみ三昧



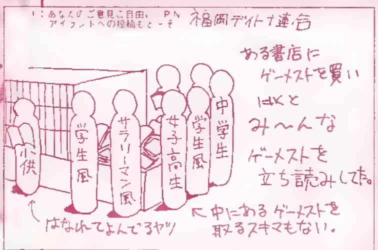
⬆これも乙女心と呼んでいーのだろうか。⑱



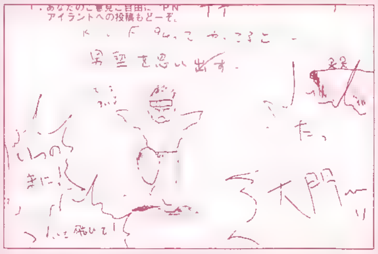
⬆確かに気になる。⑪

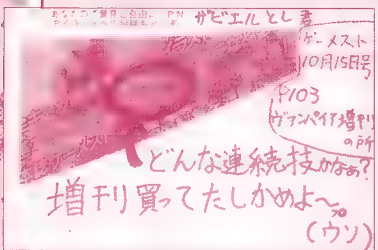


⬆やはり豪2の神髄は演出にあり。⑥

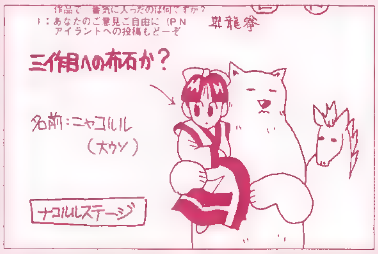


⬆買え！買って家でゆっくり読むのだー。⑫

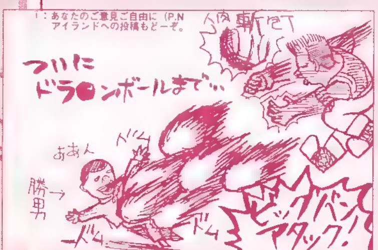

⬆うむうむ。分かるぜ。⑦



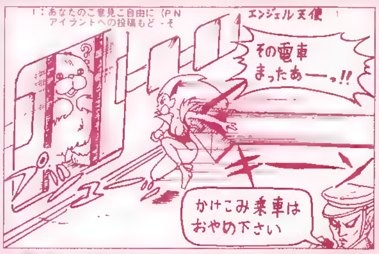
⬆目白押しコンボ?新技か?⑬



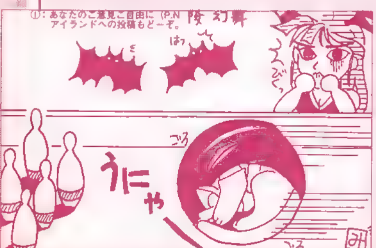
⬆何かニクキューでも付いてそうな名前。⑧



⬆なぜ勝男を虐げるかー。⑭



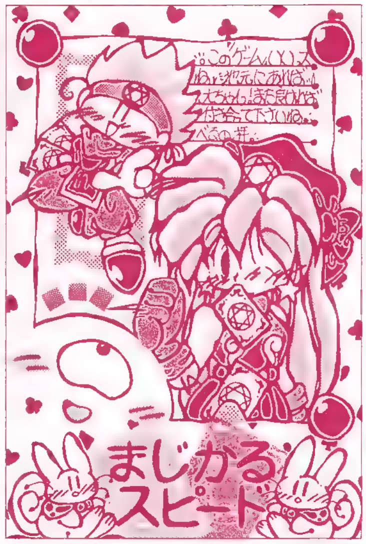
⬆電車より自分で飛んだほうが速いのでは?⑨



⬆何故かモリガンの顔が異様に気になる。



⬆すまんス。でも頑張ったから許して。



➡（栃木県　秋海べるのさん⑬④）
☆実は結構キャラクターもいい味出してるよ。

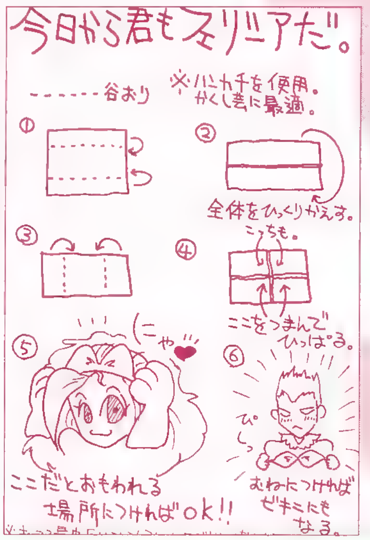
ほとんどが不明（6話中ボスは劇場版のキャラ）なので解説を希望。現在8話前半（だと思う）。ちょっち東亜クサイと思うのは私だけ？（なんとなくうれすい）

（高知県　ジョルジ・フェルナンデ君Ⓔ）
★このゲームは曲が聞こえないとヤル気半減。マジンガーの曲なんかは、できればPCMで水木一郎に歌ってほしかったぜ！

チームプレイだってば！

☆いよいよ格闘ゲームにもチームプレイの時代がやってきた。いわずもがなの「キングオブファイターズ94」のことである。
しかし、悲しいかな、いまだこのゲームの真の価値を味わっているものはいない。ゲーム誌その他では戦略的にどーのこーのといろいろいっているが、そもそもなぜ3人一組なのか？ということについて、触れている者はない。
正しく真の「K・O・F94」の遊び方とは…？
1友人をムリヤリでもいいからゲーセンに2人連れて行く（この時、金はオレが出す！と言うとカッコイイ）。
2「K・O・F94」の対戦台に乱入する！
3一人1キャラクターを受け持って、3人でゲームをプレイする！
A「うげっ負けたぜっ！」
B「ええい代われい！次はオレが出るっ！うおっ、しまった負けてしまったぜっ」
C「…バカヤロウッ！もっと減らしとけよっ！オレは3人も相手にしなくてはならんではないか！」
…相手の方は一人寂しくプレイしていても、オレたちは3人でワイワイやる！しかも使う金は1回分！
1回で3回分おいしいこのゲーム！さあ、君も今日から真のチームプレイをするべく友人を巻き込むのだっ！
（あまり騒ぎ過ぎると怒られるので注意！）

（愛知県　でいとーな君Ⓕ）
★チームプレイは仲間と燃えてこそ華。3人プレイは結構おもしろいかもね！



➡（千葉県　奈良京なす研究所さん⑤）
☆そーいや小学校の時流行ってたなぁ。

燃えよ青春!!



マジっスか⁉ すごいぜ ゲーセン女子高生

☆最近、ゲーセンにも対戦格闘ゲームに興じる女性の姿が多くなった。私の家の近くでは特に「豪血寺一族2」「ザ・キング・オブ・ファイターズ94」「サムライスピリッツ」が人気である。これに関して、興味深い体験をしたので報告したい。

先日、私は行き着けのゲーセンへ「ザ・キング・オブ・ファイターズ94」をプレイしにいった。メインは怒チームなのだが、大門五郎の地獄極楽落としが掛けたくて、その日は日本チームで対戦プレイすることにした（投げ系のキャラ好き）。

首尾よく地獄極楽落としと数回決まり、6人抜きに成功したものの、7人目の女性チームに敗れた私は満足して席を立った。

さて、ダライアス外伝でもプレイするか！と意気込んでその場を去ろうとしたら、目の前に一人の女子高生が現れた。

「あの〜、すみません…」

な、何だ何だ？何か俺が悪いことでもしたか？

「な、な、何か用？」

狼狽とはこのことであろう。

「さっきのプレイ見てたんですけど、五郎の使い方教えてください！」

な、何イィィィッ！そんな用で普通見ず知らずの男に声かけるか？さらに私はそれほど容姿端麗ではなく、どうみてもマニア系である（実は自他共に認める特撮マニア）。

「私、日本チームでプレイしてるんですけどオ、京と紅丸は私も使えるんですけど、五郎みたいなキャラが苦手なんです。だから、できたら使い方など教えてほしいんですけど…」

結局、奥の人気薄ゲームコーナー（？）に座って話すことになった。冷静になってその女の子を見ると、結構可愛いメガネを掛けた女の子である。私は緊張の余りシドロモドロになりながらも、五郎を基本から教え始めた。

話も中盤にさしかかったころ、いきなりその女子高生、

「メモ取ってもいいですか？」

そ、そこまでするか！私の心の叫びなぞ知る由もなく、熱心にメモを取り続ける女子高生。凄い光景である。

そこまでされると私もいい加減なことを教える訳にもいかず、大まじめに話を進めて行った。

20分ほど経っただろうか。ようやく一通りのことを教え終わった。

「そんなトコかな。ま、後はしっかり練習することやな」

最後のメモを取り終えた女の子は、丁寧に頭を下げた。

「無理を言ってすみませんでした。本当にありがとうございました」

…いやあ、あそこまで熱心な格闘ゲームファンがいるとは…。世の中変わりましたねぇ。あの女子高生、今日もどこかでゲームしてるんだろうなぁ。彼女の使う五郎がライバルたちを投げまくっていることを祈りたい。そしていつか、私の怒チームと対戦してほしいものだ。

（愛知県　ムッシュ・ザジ改めムッシュ・J君⑲）

★なんつー肝の座った女子高生だ…時代の流れが彼女をここまで駆り立てたのか⁉……しかし女子高生と会話するとはイイ思いしましたね。チェッチェッ（←ヒガミか？）。

期待!! MODEL2

☆セガのMODEL2というボードがいかに凄いか、「デイトナUSA」「デザートタンク」「バーチャコップ」、そして、この号が出るころには、すでに周知の「バーチャファイター2」を見れば、もはや性能についての説明もないでしょう。

そこで、このMODEL2の次回作として、私が最もプッシュしたいのが「スペースハリアー」!!

85年に登場したこのゲーム、初めて目の当たりにしたときは、従来の3Dシューティングとは一線を画すそのスピードと迫力、そしてグリグリ動くムービングシートに思わず驚愕の声を上げたのを覚えています。

あれから9年、なぜかアーケードでは、続編が作られることはありませんでした。しかし、折しも現在、この「MODEL2」の登場によるハード変革期。復活の時は来た!!

頼みますよ、AM2研さん!!視点切り換えや逆走（笑）のできる「バーチャハリアー」の登場をプレイヤーは待っているのです!!（俺だけ？）

（大分県　ターザン鈴木君Ⓗ）

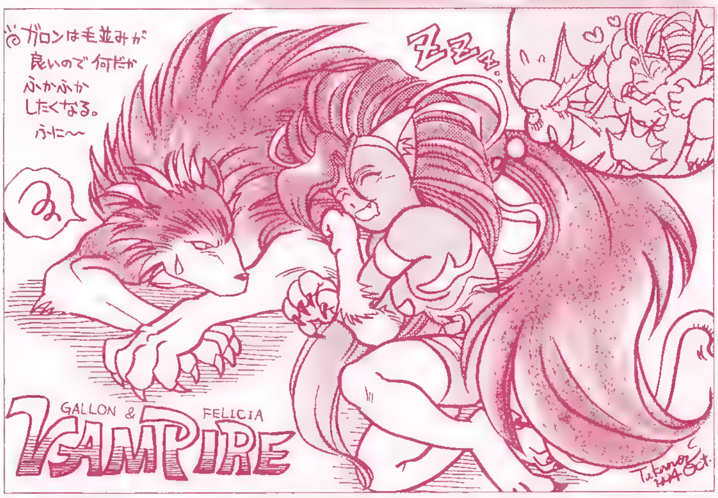
★いいかもいいかも。でも対戦モードも付いてきたりして（わらい）。



（今月のそりゃねえっス!!）
⬆（愛知県　ジルコニア君⑯）



⬆（福岡県　狩野奏さん⑰）
☆設定書にあったブラスターナコルルとは？



⬆（千葉県　ライカンスロフィ隆乃さん⑱）
☆ベッド代わりならサスカッチのほうがヨイよ。



攻略だけがゲームの楽しみ方じゃぁねぃ

☆先日、昔のゲーメスト（No.67）を整理していたついでに読んでいた時に、ふとある記事に釘付けになった。

「俺たちやっぱりシューティング！」

そのタイトル通り、シューティングの特集であった。

読んでみると、現在あまり見かけないゼクセクスやギャロップ、メタルブラックetc.の紹介や、シューティングの歴史、安地ベストテン、地獄めぐりなど、最近のゲーメストでは見かけない構成で、なかなか新鮮味があった。

これは一つの例だが、昔のゲーメストには、結構このような特集が多かったように見受けられた。

しかし、現在のゲーメストは（僕の目から見れば）ゲームの攻略と紹介だけに終始ページ数を取り、俺たちやっぱりシューティング！」特集のように、少し違った角度からゲームをとらえる記事が少ないように思う。

ゲームは攻略するためだけにあるのではないはずだ。ゲーメストにもっともっとゲームの違った楽しみ方を広く読者へと伝えてほしいし、そうすべきだと先述の記事を見て思った。

（埼玉県　KONING君①）

☆確かに今のメストは紹介・攻略で手いっぱいで、遊び心のあるページが減ってきたよーな気がする。それだけ攻略しなければならないゲームが多くなったっていうことかなぁ。でも、もっと頑張らねばならんですなあ。

ゲームの可能性が見えますか

☆最近はシューティングゲームが流行らしい。シューティング好きの私としては嬉しい限りであるが、それにしても発売されるタイトル数があまりにも多い気がする。

それほど頻繁にゲーセンに行かない私には、じっくり腰を落ち着けて攻略する暇すらないほどである。

メーカーが安易な人気かせぎの格闘ゲームに走らないというのは、確かに立派ではある。しかし、だからといって同じぐらい安易に「じゃあシューティング」とするのはどうかと思う。

格闘ブームが終わった時、ゲーマーに残された道はシューティングのみなのか？ゲームにはそれだけの可能性しかないのであろうか？

いや、決してそんなことはないはずだ。これまでだって数々の独創的な、ジャンルにとらわれないゲームがあったではないか。

ゲームのアイデアは出尽くしたという声も確かにあるが、ことアーケードゲームに限って言うなら、私はそうは思わない。現に最近でも「WING WAR」など、およそアーケードらしくないゲームが登場しつつあるのだから。

目の覚めるような新鮮な驚き、それを待っているゲーマーは、決して少なくないはずである。

P.S.しかし、過去において、本当に独創的なゲームがヒットした例は限りなく少ない。逃げ口上は（自分を含めて）「難しすぎる」である。

（大阪府　ENERGY君Ⓙ）

☆ゲームジャンルという概念を、いとも簡単に飛び越えてしまうゲームを作るのは、並大抵な労力ではないはずだ。しかし、我々はそれを切に欲し、また希望を信じるのだ。

告!!

えーそろそろ'94年も暮れがおし迫ってまいりました。そこでだ!!年末売り号のゲーメストアイランドでは「グッバイ'94」と称して、今年のアーケードゲーム界をふり返ってみやうではないか!!

つきましては――

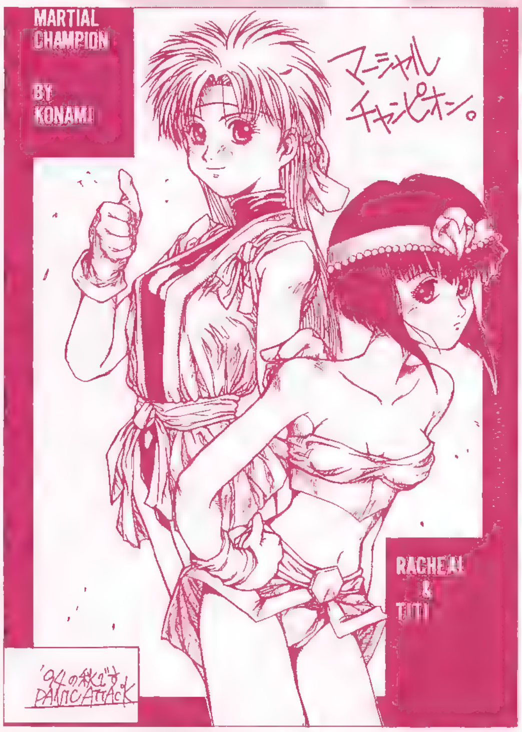
1.超独断!!オレ様が決めるゲーメスト大賞（別名、裏メスト大賞とも言う。個人的に気に入ったゲームを好き勝手にレビューしてくれ！）

2.今年の10大ニュース
（ゲーメスト編・業界編の2部門ね）

3.ゲーメスト杯今年の名言集

今年、誌上で登場した数々の珠玉の名言たち、その中でも君のお気に入りの一言を選んでくれ!!

以上の項目を各自好き勝手に料理して、アイランドあてまでおくってね。
11月20日必着!!



⬆（大阪府　パニッ苦アタッ苦君㉑当）
☆お久しぶりの二人。まだ一年前なのにー。



➡（埼玉県　プーさん当⑳）
☆うっひー！アルルがかっこいーっ。



⬆（神奈川県　Ben君⑲）
☆ぬ、何だかニルヴァーナがおしとやかだ。

ココロのトモシビ 超芸魂



➡（埼玉県　御心とは何ぞや？ACE君㉒）

シニカル朝焼け劇場「逆転京サマン！」

「おそい…」。

京がこの言葉を口にするのは、今日（シャレ）で十七度目だった。

試合開始の予定時間を、もう四時間もオーバーしている。高速道路を封鎖していられるのも、もう限界だろう。

すでに暴動らしきものも起きているらしく、機動隊の警棒が暴動者の頭を割る音や悲鳴があちこちから聞こえてくる。

「まったく何をしてるんだブラジル代表は…」

京、紅丸、大門の元に『キングオブファイターズ』の招待状が届いたのは三日前だった。

（まずはブラジル代表と戦うの。高速道路で戦ってねん、るーちゃん）

招待状の内容を要約するとこうなる。だが、相手のチームは未だに現れない。

「まだか…」

と、京が呟いたその時、どこかでドカンと爆発音が響いた。その音はだんだんと近づいてくる。

「なんじゃこりゃあ！」

大門五郎がそう叫んだのも無理はない。巨大な戦車が（一家の大黒柱であろう運ちゃんの）トラックを踏み潰して突然目の前に現れたのだ。

「オーッホッホッホ！ブラジル代表極上ハイデルンチーム華麗に参上ーっ。おくれてすまないわねぇ」

リーダー格であろう眼帯をつけた男が事もなげにいい放った。

「江戸川区のさとるくん、文京区のみのりちゃんみてるー？全国女子中学生のラルフファンのみんな応援してねー！」

やたら気の抜ける声でそう言ったのは、赤いバンダナをした男だ。ただ、くっつけたような鼻と妙な口ひげがいかにも怪しい。

最後の一人はサングラスに帽子といういでたちだ。ちなみに上半身がやたらとかつく、足がすこぶる短い。

「さーて、ラルフ、あいつらにでかいのを一発ブチ込んでやんなっ！」

「アラホラサッサー。ポチッとな」

ラルフが放ったミサイルは、紅丸の髪の毛をかすめて、後ろに停止していたパトカー（と警官数人）に直撃した。

「よーしクラーク、とどめだよ！やあーっておしまい！」

「あらほらさっさー」

ポチ

「あぁーっ！バカクラーク、それは自爆ボタンだ！」

ラルフが叫んだ。

「ええーいこのトンチキ！なんだってそんな物を作るんだい！」

10、9、8、7…カウントダウンの中、ブタのメカが何か言っていたような気がする…。

ドカーン！ゴゴゴゴゴゴ。

美しいドクロ型の雲を残しハイデルンタンクは爆発した。

キングオブファイターズ第一回戦・ブラジルチーム敗退。

追記・このあと軍からのオシオキがあったことは言うまでもない。

（熊本県　香川密輪君Ⓚ）

★勝手に出て来て勝手に自己完結してるんですけど…うう。



⬆（神奈川県　いがさん君㉓）

☆…骨までも…。



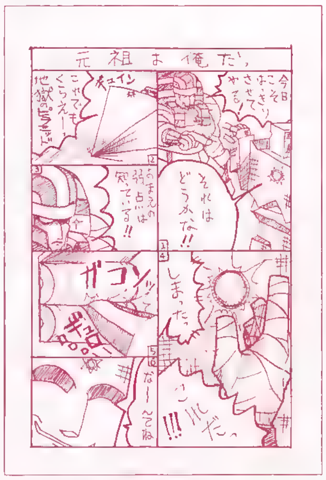
⬆（福岡県　春日るりとさん㉔）

☆イギリス人が一人もいなくなるよーな…。



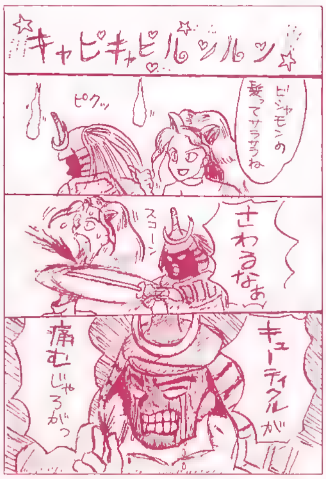
⬆（静岡県　御子神伽羅さん㉘）

☆なるほど。謎が解けましたね（んー？）。



⬆（北海道　藤田貴裕君㉗）

☆このコーナー、読者はついて来てるのか？



⬆（福井県　ちゃぶ台君㉖）

☆気にしてどーする。



⬆（福岡県　ShilfyYo君㉕）

☆マリオン様自意識過剰ですぅ。

君の心にシルシはあるか？ お手軽クリティカル!!

あいかわらず安定して楽しめる、カプコンの「クイズ&ドラゴンズ」。
さすがクイズゲームの大御所（ほめすぎ？）だけあって、最初から最後までダレることなくプレイすることができ、様々なフィーチャーがうまく生かされている所は実に手慣れた感を受ける。
ジャンルセレクトも（これがまた滅多に出ない!!）よりマニアックに細かく選択できる所は感動モノ。
でも通常問題の出題バランスにやや難があるような気が…だって絶対運まかせっぽい問題が多いと思うぞ!!　でも繰り返しプレイに耐えうる、良質のクイズゲームであることには間違いない。目指すは一コインクリア!!（もちろん忍者だ！）
（神奈川県　小山望文君Ⓛ）
★実は私の名前も出ているらしいQ&D。久々のハマリクイズゲームだによ。やるべひ。

• • • • • • • • • •

バーチャコップには正直びびった。最初はポリゴンでガンシューやって何が面白いんだ、と思っていたのだが、実物を見ると「なるほど、ポリゴンゲームにはこういった応用もきくのか」と感心してしまった。
テクススチャーを貼られてウニウニ動く敵キャラたちには、取り込み画像とはまた違ったリアルさがあった。やられパターンが多い所なんか絶対他のガンシューではマネできないでしょう。
そしてターゲットへのズームや、臨機応変に視点が移動するのもかなりいい感じです。ジリオンみたいな光線銃も（笑）。
（東京都　スナイパー22君Ⓜ）
★ジャスティスボーナスはかなり熱い!!ラヴ&ピース、罪を憎んで人を憎まずの精神でトリガーを引け!!



⬆（東京都　真・五道転輪君㉙）
★ネタに困った時にはこのシリーズに頼れ！



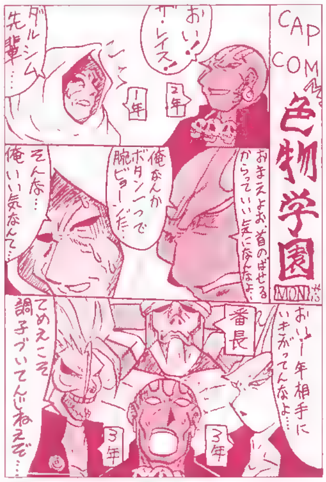
⬆（怒号層県　劉豹廬さん㉝）
★戦場での過失致死に追いやり仲間ですから。



⬆（大阪府　SAMA君㉜㊚）
★ダメすぎ。

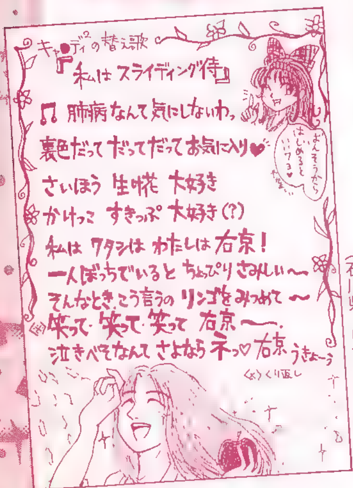


⬆（東京都　福田雄一郎君㉛）
★水の王…終わってるぞアンタ。

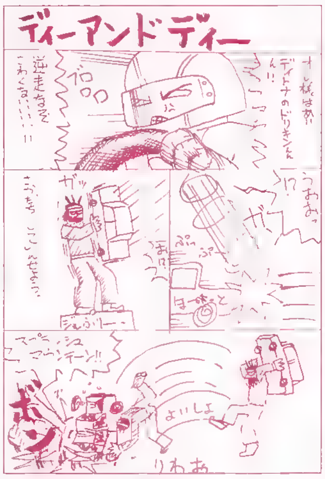


⬆（千葉県　MON君㉚㊚）
★地獄の学び舎か。

今月の歌心



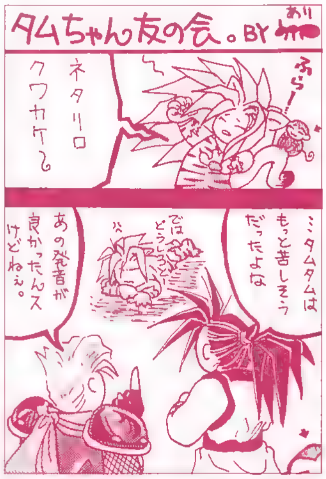
（石川県　ヒマ左エ門さん㊲）



⬆（沖縄県　U10君㊱）
★逆走、それは夜空の星への片道キップ。



⬆（神奈川県　OWACHA君㊺）
★泣くな大門。君は悪くないさァ。



⬆（千葉県　磯部ジャマイカンふなさん㉞）
★兄を越えるその日まで…。



ご商談の場

このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触(強引なサークル勧誘、一方的な手紙など)や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

○締め切りなし→③

買います

●3DO・REAL本体を売ってください(美品希望)。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②(〒981−15 宮城県角田市横倉字平86 阿部和也)

●NEO・GEO CDの本体を高価で買います。箱・説明書などはなくても構いません。希望価格明記のうえ連絡ください。③(〒979−11 福島県双葉郡富岡町上郡山字滝ノ沢76 渡辺悦男)

●PCエンジンスーパーCD ROM版「スーパーリアル麻雀PⅣカスタム」の初回出荷分を1万円で譲ってください。③(〒615 京都府京都市右京区西院下花田町3−21 木代雅彦)

●PCエンジンスーパーCD ROM用ソフト「ときめきメモリアル」を1万円で譲ってください。送料こちら持ち。まずはW葉書か封書で連絡ください。③(〒231 神奈川県横浜市中区根岸町1−37−10 高橋元樹)

●ゲーメストバックナンバーNo.1〜15、28、35〜58を買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③(〒520−21 滋賀県大津市野郷原1−3−6NSK瀬田ハイツ504 趙泰寛)

●ゲーメストバックナンバーNo.1〜37、43、ギャルアイ1を適価で買います(切り抜き不可、バラ可)。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③(〒750 山口県下関市彦島西山町2−3−15河野アパート202 安藤正彦)

売ります

●今では入手困難なUFOキャッチャーのぬいぐるみを売ります。キャラクターものが多いです。リスト送りますので80円切手同封の封書で連絡ください。③(〒523 滋賀県近江八幡市上田町1253−9 遠藤裕司)

●ヴァンパイアのオリジナルステッカー(非売品、全10キャラ)とTシャツを希望金額のもっとも高い方1名ずつに譲ります。希望価格明記(ステッカーとTシャツは別々に金額を書いてください)のうえ連絡ください。③(〒475 愛知県半田市山代町1−57 石田知也)

●非売品サイコソルジャーの歌入りカセットテープ(美品)を売ります。希望価格明記のうえ葉書で連絡ください。②(〒417 静岡県富士市三ツ沢616−19 東達彦)

●ツインビーパラダイスのCD(VOL1〜6+ボーカルバトル編)をセットで1万円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②(〒950−01 新潟県新潟市大渕3386 和田貴浩)

●NEO・GEO本体+別売コントローラー+サムライスピリッツ+餓狼SP+メモリーカード+不知火舞Tシャツ(非売品)をセットで2万5千円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③(〒815 福岡県福岡市南区桧原7−13−32B101 原口健児)

●ゲーメストバックナンバーNo.1〜70、73、75〜80、その他ゲームグッズを適価で売ります。まとめて買ってくれる方を優先します。80円切手同封の封書で連絡ください。②(〒222 神奈川県横浜市港北区太尾町195 江口和宏)

交換・その他

●私のビデオ「ツインビー・ウインビーの8分の1パニック」をあなたのFMタウンズ用ソフト『ゆみみみっくす』のB2版ポスターと交換してください。③(〒001 北海道札幌市北区新琴似3条13−6−11 清野淳)

●私のPCエンジンDuO+マルチタップ+ソフト39本+アーケードカードDuO+パッド2個+ターボスティックをあなたのNEO・GEO本体と交換してください。まずは封書で連絡を。①(〒153 東京都目黒区駒場3−11−9 広木友紀)

●私のNEO・GEO CD本体(フロントローディングタイプ)+餓狼SP+侍魂+龍虎の拳2をあなたのヴァンパイアのポスター(美品以外不可)+2万円と交換してください。ヴァンパイアのポスターを売ってくれる方も希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②(〒340 埼玉県八潮市八潮1−17−5 早川貴士)

●カプコンファンの方、餓狼SPやVFが好きな方、文通してください。③(〒059−12 北海道苫小牧市明徳町1−28−3 佐藤千恵子)











ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント!さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1−11−4 新声社 ゲーメストアイランド係

'95年度生願書受付中

HUMAN CREATIVE SCHOOL



入江勝義さん
ヒューマンクリエイティブスクール卒業後
(株)エイプ入社。「マザー２」の開発に従事

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY

※「ザ・ファイヤーメン」は本校学生作品プロジェクトで企画・制作されたものです。
あなたも素晴しい作品を作ってみませんか？

ヒューマン
本格3Dグラフィックスソフト
「ベルゼリオン」(3DO版)

決断の時！

吉祥寺に生まれて5年、世界初のコンピュータゲームクリエイター養成校「ヒューマンクリエイティブスクール」から、夢と情熱を持った卒業生が数多く活躍しています。即戦力を目的とした、基礎から最新技術の習得に至るまでのカリキュラムは、常に時代を先取りした内容となっており、学生作品商品化プロジェクトをはじめ、数々の実績を残しています。(過去4タイトル発売)
このたび「リアルタイム3Dポリゴングラフィックス」の制作技術者を養成するための「3Dグラフィックス課程」も新設。次世代への対応も万全です。当校は、創造への意欲をカタチにし、感動を与える誇りあるゲームクリエイターの芸術学校です。

●コンピュータエンタテインメント課程
●募集定員　300名
■主なカリキュラム
6502・68000アセンブリ言語・ゲームプログラミング／ソフトウェア概論／システム工学概論／C言語初級、上級／ゲームグラフィックス／コンピュータグラフィックス／映像制作概論／作曲／キーボードスタディ／ニューメディアサウンド／一般教養講座　他

●新設　3Dグラフィックス課程
●募集定員　100名
■主なカリキュラム
コンピュータゲーム概論／3D幾何学／CG概論／3Dモデリング実習／CGアニメーション実習／オーサウェア実習　他

●学校案内無料送付中

ヒューマンクリエイティブスクール

〒180東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12

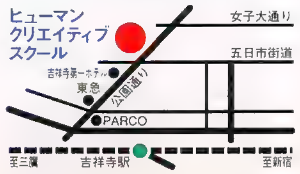
資料請求専用フリーダイヤル(ミンナクリエイト)
0120-37-9898

お問い合わせ
0422-23-1111

◆コンピュータエンタテインメント課程◆
説明会＆体験入学 11/27(日)・12/18(日)
AM10:30～PM3:00

◆3Dグラフィックス課程◆
新課程説明会 11/20(日)・12/17(土)
PM2:00～PM4:00

◆学校見学随時受付中◆
受付時間／月～金曜日のAM9:30～PM5:30



そして合体の楽しさを知る



POWERED GEAR

STRATEGIC VARIANT ARMOR EQUIPMENT TM

今回は4面の攻略と、極秘裡に入手した資料関係を惜しげもなく大公開だ。

担当：ますますMK-SC派ぴぐ

それでは前回の補足説明から始めよう。

1面ボスのWARLOCKは超メガクラッシュ5回で倒せると書いたが、これは左上のコンテナから大きめの体力回復アイテムが出た場合のこと。ものによっては5回目が使えるほど回復しないことがあるので注意しよう。

3面ボスも前号で紹介した方法よりもパターンが進化して楽に倒せるようになった。

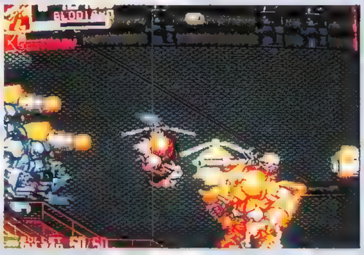
まずは下準備として、1面ボスのところのコンテナから出るバレットというアイテムを拾っておく。バレットはサブウェポンを使い尽くしたときに、1度だけサブウェポンの弾数を全回復してくれるアイテムだ。



これがうわさのバレットだ。大事にとっておくように。

3面ボスに到達するまでバレットを使わないように（サブウェポンを切らさないように）、こまめにサブウェポンを拾いながら進んでいく。

そして3面の無線機を落とすスコープボールと同時に現れる、ボムとナパームを持った敵のうち右から出てくるほうを倒してナパームを手に入れる（前号はボムを取るとしていた）。ナパームを取ったら使わずに3面ボスまで持っていき、ボスにありったけ撃ち込めばもう体力はあとわずかだ。



これが問題の場面。右のナパームを取る。

チェーンスパークも有効な使用法が見つかった。壁や画面端を背にしてエレクトリックボマーをためるようにすれば、敵が勝手に近付いてきて電気弾に触れてダメージを受けてくれる。ただしレーザーブレードのようにリーチのある攻撃は電気弾の外からくらうことがあるので注意しよう。

また転んでいる敵に重なってエレクトリックボマーをためれば、転んでいる敵にもダメージを与えられるうえに、起き上がったところにもさらに攻撃を加えられる。以後これらの攻撃をスパークバリアと呼ぶことにする。



スパークバリアその1。ゲイツやトータスに有効。



スパークバリアその2。特にボス、中ボス級に威力を発揮。

STAGE4

●AREA1

スタート直後に右上のほうにある木を破壊すると、上からスコープボールがポロポロと降ってくる。スコープボールを破壊すると体力回復アイテムを出すのできちんと拾っておこう。

破壊できる木は全部で3本あるが、スコープボールが落ちてくるかどうかはランダムのようだ。

まず初めに出てくるのはゲイツが一体。こいつは問題ないのでさっさと倒して次に進もう。

画面をスクロールさせて、2本目の木が画面中央を過ぎたあたりで、右からゲイツLBが1機、左からゲイツLB×2と爆弾を投げるP（パワード）スーツが出てくる。

ゲイツLBは出現と同時にリーチの長い突きを出してくるので、それをくらわないように画面の一番下を進もう。



危険!!真ん中にいるとザックリやられるぞ。

ここのゲイツLBに限らず、レーザーブレードを装備している敵は強者揃いだ。遭遇したら普段よりも気を引き締めてかかろう。

ここでは超メガを一発使ったほうがいいだろう。超メガのあとは武器に応じて目押し斬りかスパークバリアあるいはサブウェポンで慎重に攻撃しよう。なるべくY座標を合わせないように動くのだ。

3本目の木を過ぎると左右

に飛行形態のトータスが現れる。こいつらの突進は一番上か下にいれば当たらないので、いったんやり過ごしてから残りのゲイツを始末しよう。

森を抜けて壁が見えると左右からミサイルを持ったPスーツが大量に出現するので、画面の上のほうでかわす。

残ったJAGEとNEAM(虫)は目押し斬りかスパークバリアで問題ない。



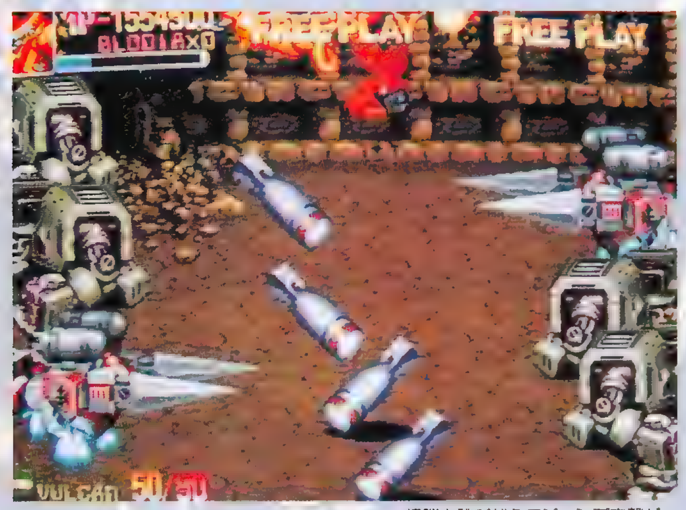
この位置で爆弾を避けよう。

壊れた建物の入り口を通過するとPスーツと飛行トータスが写真のような位置から現れる。

画面中央付近にいると爆弾をくらってしまうので、敵の出現と同時に右上に避難しよう。もしくは爆弾を跳び越えるようにジャンプして、逃げようとするPスーツを破壊しに行けば大丈夫だ。

しばらく進んでいくと左からトータスCとゲイツDが現れる。レーザーブレードを装備しているならここでドリルに持ち換える。スパークで来たなら、ドリルと比べて使いやすいほうを装備して次のゴリに挑む。

前号でも述べたように赤く光って突進してくるモードは正面から向かっていっても負けることが多いので、突進されたらおとなしくダッシュで逃げること。



爆弾を跳び越えてジャンプ攻撃だ。

さてゴリの対処法だが、ドリルなら赤くなっていないときを狙って斜めからダッシュドリルで攻撃する。いったん転ばしたら、そこへ向かって連続してダッシュドリルで押していく。

できればゴリを2匹ともまとめたいところだが、ドリルは攻撃しながら移動できるので無理にまとめる必要はない。

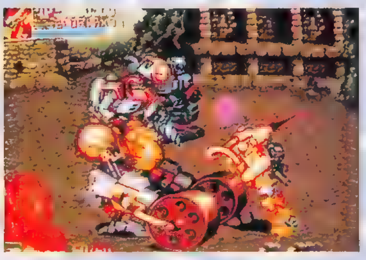
しかしスパークで闘うときは話は別で、まずは歩きまわってゴリを2匹ともうまくまとめてしまう。

ゴリを2匹ともまとめたらメガクラッシュでいったん転ばせておいてスパークバリアだ。

この場所で注意するのはゴリの突進はもとより、トータスCとゲイツDの攻撃だ。クローもドリルも威力とリーチはあるが、攻撃が出るのが遅い。その欠点を突くために上下に大きく動くようにしよう。Y座標が合っている（敵の真横にいる）状態で攻撃を仕掛けるのだけは最悪だ。



転ばしてスパークバリアだ。



なるべくザコとY座標を合わせないように。

●AREA2

建物の中に入ったら2本目の柱を壊したあたりで、レーザーを持ったⓁゲイツが左から1機、右から2機とPスーツが1体出てくるので、まずは一番下でレーザーと爆弾をかわしてゲイツを片付ける。このゲイツが落とすレーザーは拾っておこう。

しばらく進むと先ほどと似たような感じでⓂゲイツが3機とPスーツが1体出てくるが、ここは一番上でミサイルと爆弾を避けてゲイツを倒そう。

次はフレイムを持ったⒻゲイツが左から3機、右から1機とPスーツ、Ⓖゲイツが出てくる。

まずは画面中央で待機してⒼゲイツを倒し、左のⒻゲイツ2機が退却するまで中央のラインで残りの2機の相手をする。Ⓕゲイツが退却したらゆっくりと残った敵を倒そう。

少し進むとコンテナを持った敵が現れるが、このコンテナにはトラップが仕掛けられていることがある。なるべくコンテナから離れたところから攻撃して、破壊と同時に上下に逃げよう。ここから先は常に罠があるかもしれないということを肝に銘じておくように。

次に現れるスコープボールは放っておけば自爆する。一番下でゆっくりと眺めよう。

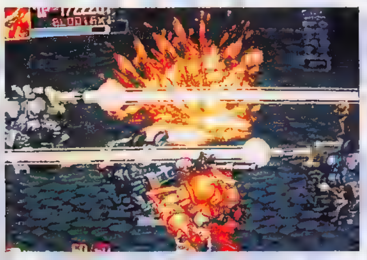
次のゲイツLBは単機での登場なので問題ない。

さらに進むとPスーツが両端から出てくるので爆弾を跳び越えるようにPスーツを攻撃する。

次に2つコンテナの置いてある場所があるが、コンテナの側の柱に近付くとトータスが上から降ってくる。少しずつ柱に近付くようにすれば当たらないので、地面に刺さったトータスを倒す。

さらに進んで壁が見えるとゲイツEが2機と、壁の中からVALIMESが出てくる。

スパークなら出現位置より少し下でスパークバリアを張り、ドリルかレーザーブレードなら出現位置を狙って攻撃すればよい。



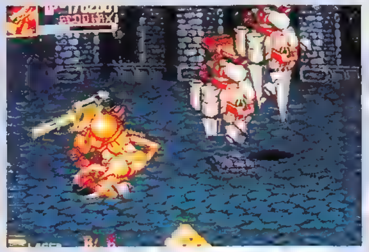
まずは下で避ける。



次は上で避ける。



最後は真ん中を壊す。



トータスが2機襲ってくるぞ。



ドリルか剣なら出現と同時に攻撃しよう。

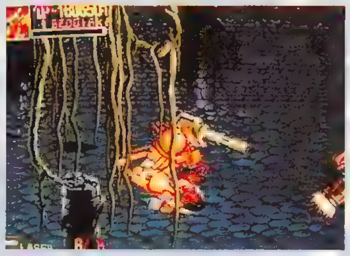


スパークならこの位置でバリア。

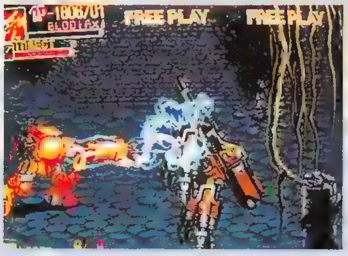
コンテナが3つ置いてある場所まで進むと、右から飛行型トータス×4とゲイツ×2、次に左から飛行型トータス×3、さらにその次は右から飛行型トータス×3が出現するが、一番上にいればトータスの攻撃は当たらないので常に上のほうをキープしておこう。



上のほうにいれば安全だ。



インセクトの姿が見えたなら、



左のほうへおびき寄せて一騎討ち。

コンテナ地帯を過ぎたら少しずつ画面をスクロールさせ、画面右のほうに出る敵の姿を見かけたら急いで左へ戻る。INSECT(インセクト)が追いかけてきたらストンピングとレーザーに注意して戦おう。

次に出てくるバリメスとゲイツLBとゲイツEとゲイツDのチームは、これまでに得た経験をもとに戦おう。レーザーでまとめて転ばせてから勝負だ。

混成チームを倒した後に運ばれてくるコンテナには体力回復アイテムが入っている。次に置いてあるコンテナは、アイテムを取りに行くとちょうどアイテムめがけて飛行型トータスが降ってくるので注意しよう。

最後の最後にトラップが待ち受けている。



●AREA3

BOSS：SCULD

このボスに対してはスパークかレーザーブレードで戦おう。さらに欲を言えば、レーザーのサブウェポンもできるだけ弾数の多い状態で持っていきたい。

レーザーブレードを装備しているなら、まずはレーザーで転ばせたところを目押し斬りで攻撃する。

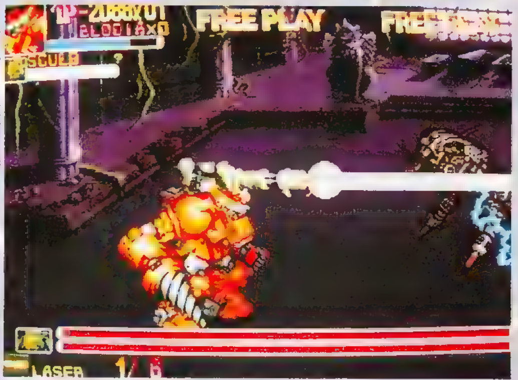
SCULDは起き上がるときに自分のいる方向へ大きくジャンプするので、あらかじめ跳ぶ方向を予測しておいて跳ばれると同時に落下点へ移動して攻撃する。

初めにレーザーを持っていなければメガクラッシュで転ばせてもいいだろう。

チェーンスパークを装備してきたときは、まずエレクトリックボマー（小）を撃ってSCULDをしびれさせる。

エレクトリックボマーを出したらすぐにSCULDのほうへ近付いていき、エレクトリックボマーが当たってしびれている間にSCULDに重なってスパークバリアを張る。

倒れているSCULDにスパークバリアを重ねていても起き上がりジャンプで脱出されてしまう。SCULDが起き上がったらすぐにタメを解除して弾を発射すれば、その弾がSCULDに当たってしびれさせてくれるので連続して攻撃できる。



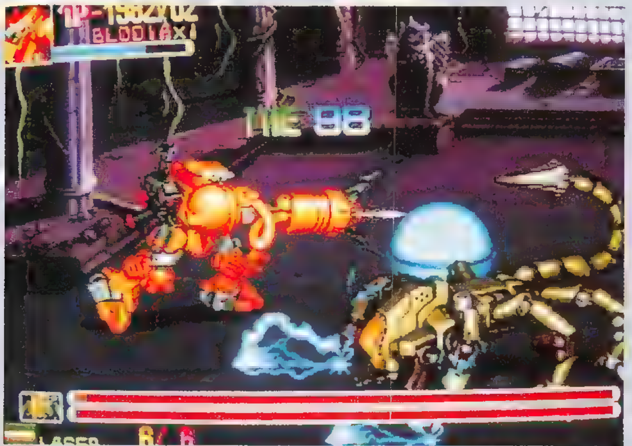
まずはレーザーで転ばせて、



ザックザックと斬りまくる。



跳ばれたらすぐに追っていこう。



まずは小玉を跳ばしておいて、



重なってスパークバリアだ。

まだ見ぬ領域の世界へ…

超ウルトラスーパー合体大攻略

ロボットで多人数同時プレイ可能とくれば、そう合体だ。合体せずしてパワードギアを語ることなかれ。

パワードギアはひとりで先へ進むプレイをしてももちろん楽しいが、友達同士で多人数プレイをやってみるとまた違った面白さが発見できる。

その最たるものは合体。普段は孤独に戦っている愛機が仲間とともに巨大ロボットのパーツとなって巨大な敵へと立ち向かうなんてゴッド○ーズみたいで素晴らしいではないか。

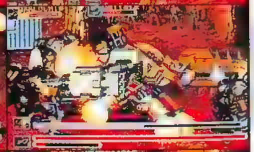
というわけで、ここでは合体に関する資料を大公開だぁ。

合体するためには、まず無線機を取ることから始める。この無線機を拾っておけばボスとの戦闘のときにメカニックのバーンズが、合体の中心となるAEXを運んでくる。

この巨大パーツはタンク型のα－フォートレス、ホバー型のβ－キャノン、2足型のγ－バトラーの3種があり、主人公の4人はそれぞれ所定の位置に合体して攻撃を行う。

巨大AEXの移動に関してだが、全員のレバー入力を受け付けているため、息が合わないと思いもよらぬ方向へ進んでしまったりするぞ。移動は誰かひとりに任せておいたほうがいいかも。

もちろん合体中は無敵なので、画面下のタイマーゲージが0になるまで思う存分撃ちまくるのだ。

	プロディア&レプトス	ガルディン&フォーディー
α－フォートレス		
β－キャノン		
γ－バトラー		

■合体時の操縦方法(1)

α（アルファ)－フォートレス

プロディア……手前アーム（赤）	
Aボタン……	前方攻撃（押したままで連続回転）
Bボタン……	後方攻撃
Cボタン……	使用しません
レプトス……奥アーム（青）	
Aボタン……	前方攻撃
Bボタン……	使用しません
Cボタン……	使用しません
ガルディン……後方砲台（緑）	
Aボタン……	前方発射
Bボタン……	上方発射
Cボタン……	後方発射
フォーディー……上方砲台（黄）	
Aボタン……	前方発射
Bボタン……	後方発射
Cボタン……	使用しません

■合体時の操縦方法(2)

β（ベータ)－キャノン

プロディア……後方砲台（赤）	
Aボタン……	前方発射
Bボタン……	後方発射
Cボタン……	使用しません
レプトス……上方砲台（青）	
Aボタン……	下45°発射
Bボタン……	下22.25°発射
Cボタン……	0°発射
ガルディン……手前アーム（緑）	
Aボタン……	前方攻撃
Bボタン……	後方攻撃
Cボタン……	使用しません
フォーディー……奥アーム（黄）	
Aボタン……	前方攻撃（押したままで連続回転）
Bボタン……	使用しません
Cボタン……	使用しません

■合体時の操縦方法(3)

γ（ガンマ)－バトラー

プロディア……上方砲台（赤）	
Aボタン……	前方発射
Bボタン……	後方発射
Cボタン……	使用しません
レプトス……奥アーム（青）	
Aボタン……	前方0°攻撃
Bボタン……	前方下45°攻撃
Cボタン……	使用しません
ガルディン……手前アーム（緑）	
Aボタン……	前方0°攻撃
Bボタン……	前方下45°攻撃
Cボタン……	後方攻撃
フォーディー………奥アーム（黄）	
Aボタン……	後方攻撃①(地面突き刺し放電)押したままで連続攻撃
Bボタン……	後方攻撃②（シッポ攻撃）
Cボタン……	使用しません

■合体パーツの名称

タンク	α（アルファ)－フォートレス
プロディア……スピンドル　ビット	
レプトス………アイアン　ネイル	
ガルディン……マルチプル　ディスペンサー	
フォーディー…メルト　ボム　ランチャー	

ホバー	β（ベータ)－キャノン
プロディア……バウンドボール　ディスペンサー	
レプトス………ヌークリア　レイ	
ガルディン……ボルト　スマッシャー	
フォーディー…ガットリング　バズソー	

2足	γ（ガンマ)－バトラー
プロディア……バウンドボール　ディスペンサー	
レプトス………アイアン　ネイル	
ガルディン……ボルト　スマッシャー	
フォーディー…ヒート　パイル	



この光り輝く無線機を拾うのだ。

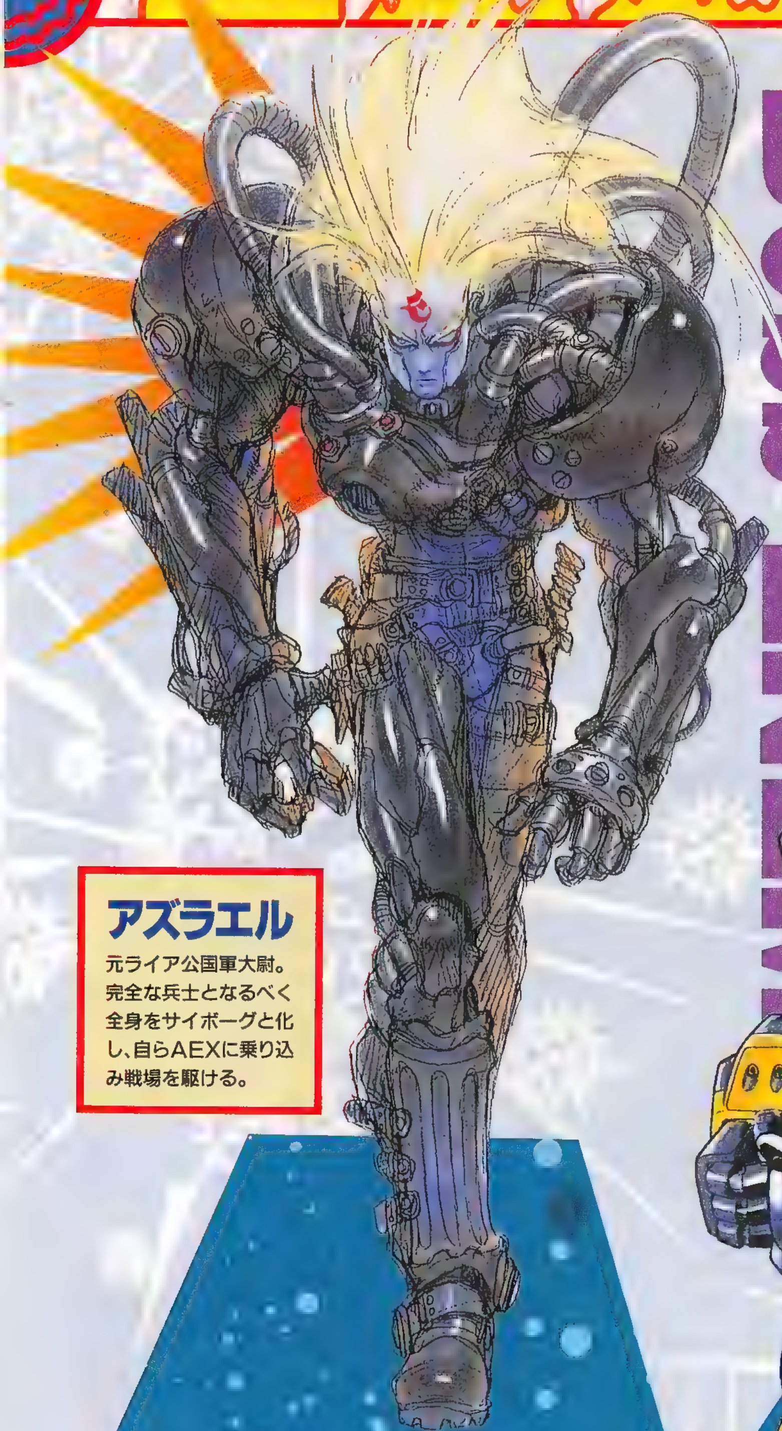


バーンズが巨大AEXを運んでくれる。ウム、ご苦労。

データはバッチリいただいたぜ

PG（パワードギア）軍事諜報部

ついに敵AEXに関する資料を入手。
きっちりと頭に叩き込んでおけ。



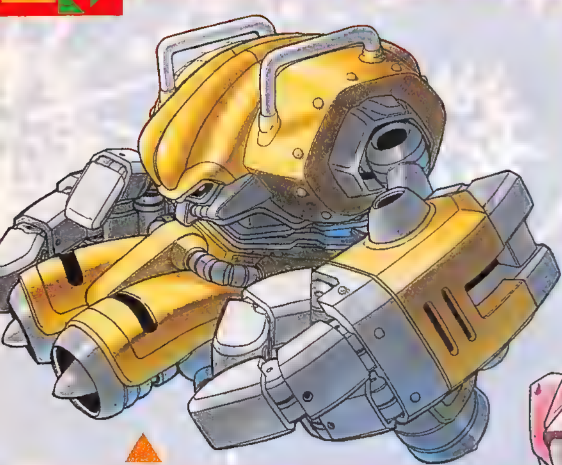
アズラエル

元ライア公国軍大尉。完全な兵士となるべく全身をサイボーグと化し、自らAEXに乗り込み戦場を駆ける。



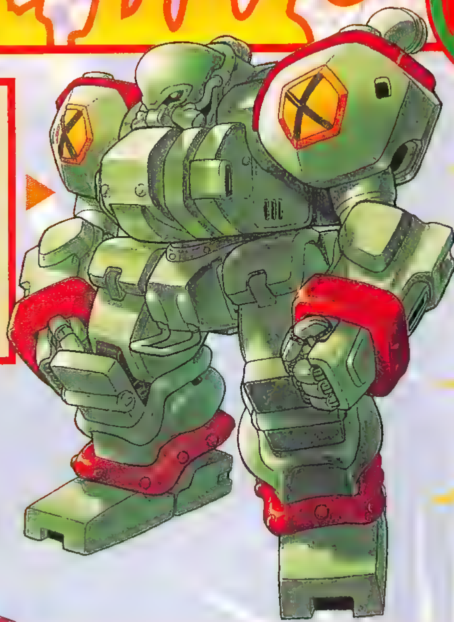
SVA-100M ワーロック(WARLOCK)

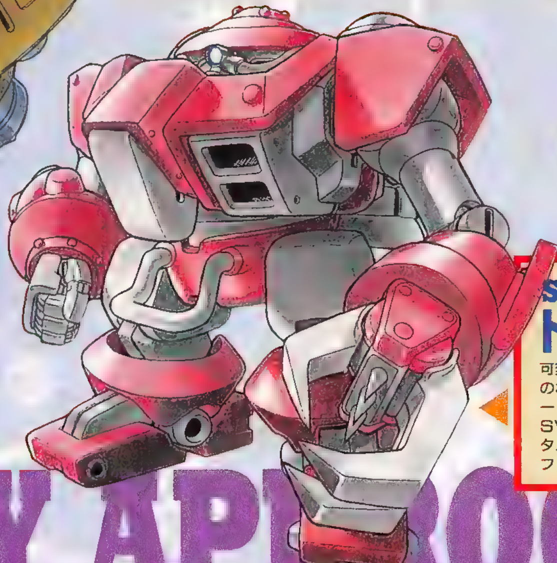
元ライア公国軍アズラエルが搭乗するAEX。写真のものが標準タイプだが、ほかにも各部オプションパーツをつけ替えたタイプも存在するという情報だが…。



MLW-20H
ジェイグ(JAGE)
このタイプは特別に浮遊戦車とされている。その高い機動性や巨大なガントリーアームを生かし、地上掃討戦における支援攻撃や物資輸送を行う。
右の写真はターボジェットを装備した標準タイプ。
ほかにも、サブウェポンを装備したタイプ(MLW-20HR)も確認されている。

MSW-16M
ゲイツ(GAITS)
最も生産台数の多い機体である。それは基本性能と信頼性の高さの証明にほかならない。数々の派生型の母体となった機体であり、部隊及び個人ごとのスペシャルチューンが数多く存在する。バリエーションとしては、MSW-16MR　ゲイツE(パワーナックル装備)、MSW-17MR　ゲイツD(デスドリル装備)、MSW-18M　ゲイツSP(チェーンスパーク装備)、MSW-19M　ゲイツLB(レーザーブレード装備)……が確認されている。

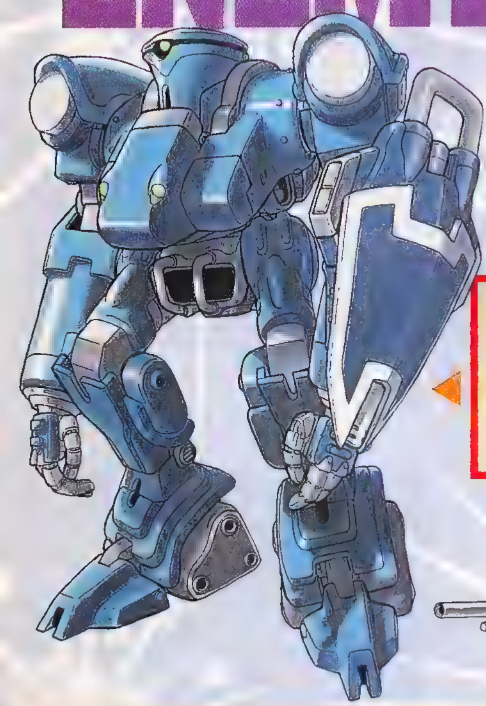




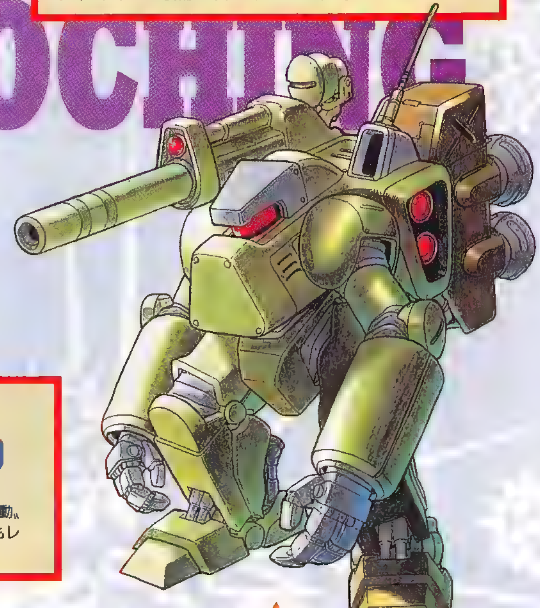
SVA-30J
トータス(TOATUS)
可変型AEX (VA) の初期量産型機である。なにぶん初期のものなので単一の可変モードしか持ち得ないが、その可変突撃モードによる攻撃は強力である。
SVA-31J　トータスD(デスドリル装備)、SVA-32J　トータスS (チェーンスパーク装備) ……が存在する。左の写真は、フォースクロー装備型のトータスCである。

ENEMY APPROCHING

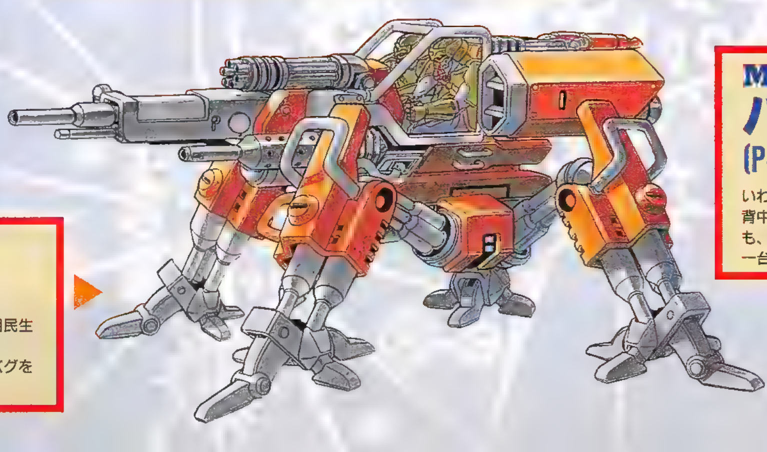
いままでの作戦や戦闘で収集した敵AEXの特徴をできるだけここに記載する。頭に詰め込んで今後の戦いの参考にするように。だが、相手が量産型だから、新兵だからといってなめてかかるな。戦場に行けばどんな小さな油断も死につながるからだ。それでは、健闘を祈る。



SVA-20L
ブルーワーカー(B-WORKER)
拠点防衛用としてAEXを改造して製作された無人機である。搭乗者の安全性確保の必要のない無人機ゆえの〝とんでもない機動〟が可能。右はシールドキャノンを装備したタイプだが、ほかにもレーザーブレードを装備したタイプ (SVA-20LR) もある。



MSW-10
パワードスーツ(P-SUIT)
いわゆる筋力強化型機動外骨格。
背中がかけない戦う棺桶などといわれつつも、構造の単純さから大量生産され、一人一台のレベルまで普及している。



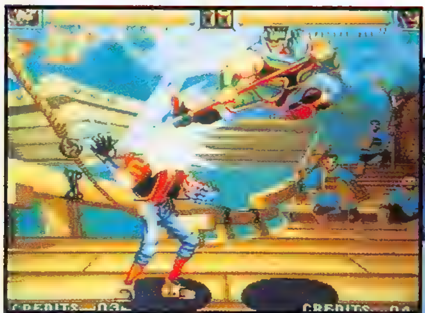
AEX-100SR
インセクト(INSECT)
AEXからスピンアウトした技術によって作られた土木用民生機を元に製作された移動砲台である。
巨大なカタパルトランチャーを持つ。駆動系はパワーバグを採用している。

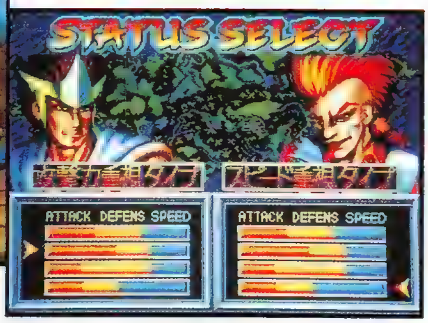
・・・ザマス。



WORLD HEROES 2 JET™

ワールドヒーローズ2JET、¥6,800円で好評発売中!!





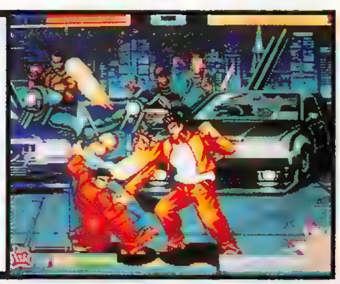
数々の必殺技、対戦でのタイプセレクト、新キャラクター、ジャック・リョフを加え、更なる展開を見せる総勢16名のヒーローズバトル!!

今後のネオジオCD発売予定

痛快ガンガン行進曲（格闘アクション）

95年 1 月13日発売　価格7,800円

奥行きのある対戦格闘ゲーム、ダッシュ攻撃をサイドステップでかわす、駆け引きが全ての投げあい、そして究極のトドメ技「ガンガン必殺」。ネオジオ最新作がついに登場!!



ADKテレフォンサービス（最新ソフトのお知らせや㊙先取り情報などお得な情報満載）

048-775-2347

※電話番号はお間違えなく。

NEO・GEO CD

※ネオジオはエス・エヌ・ケイの商標です。


好評発売中!!
ADKネオジオCDシリーズ
プレゼントキャンペーン第1弾!
「ADKオフィシャルブック」が
200名に当たるぞ!!
(完全非売品)
©SNK／ADK 1994
発売元
ADK
株式会社エーディーケイ 営業部
〒362 埼玉県上尾市愛宕1-16-8 TEL.048-775-2412(代表)

虎だ!虎だ!俺は虎になるんだ〜っ!

コンスポ

SFC　ザウルス　12月16日発売　1万900円

極限流の力を受けてみよ!

龍虎の拳2

本誌コミックも絶好調!!元祖・乱舞を叩きこめ!!

「いつか、あいつと闘う時がくる」ー。龍虎の拳2がゲームセンターに登場して10カ月、ユーザーの熱い要望に応えてついにSFCに移植されたぞ。

32メガショーック!!

「龍虎」シリーズが他の格闘ゲームと決定的に違う点は何か?「気力ゲージ?」それもあるが、もう一つ最大の特徴として「ズームイン・アウトシステム」がある(侍魂にもあるが、こっちが元祖)。これがなければ龍虎とはいえない。その点、このSFC版龍虎の拳2は、スーファミの機能を十二分に生かしているので、だいじょうぶだ。かなりスムーズに動いてくれるぞ。

さて、気になる移植度だが、非常に忠実に移植されている。オープニングデモや各キャラのセリフはもちろん、サウスタウンの街並みやボーナスゲーム、エンディングもほぼ同じだ(ユリの「日本一!!」も入っている)。これだけ見事に再現してくれたのは、ネオジオを持っていない人にはうれしい。もちろん全く一緒ではなく、SFC版オリジナルのものもある。

SFC版の大きな特徴は、団体戦ができるということ。KOF94でも採用しているシステムだ。対戦でしかできないが、1人から5人まで自由に選べる。これにより1対5のハンデ戦も可能だ。

タ−イムショーック!!(→?)

さて操作系は?というと、ネオジオ版と全く変わっていない。ボタンを押す長さにより、技の強弱が変わる。そのほかC+Aでアッパー、C+Bでローキックなどの操作もそのままだ。必殺技コマンドも変わってないし、ネオジオ版をやったことのある人なら、すんなり遊べるだろう。

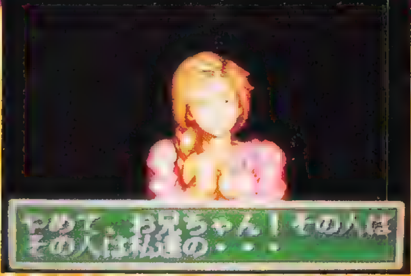
実際にやってみたが、ネオジオ版と比べても全く違和感がない。あまりにも違和感がないので、ネオジオ版を持っている人はあえて買わなくてもいいかもしれない。

トリプルショーック!!

ネオジオ版では、相手を特定の必殺技で倒すと、服が破けたが、SFC版にももちろんある。しかし、リョウの裸を拝むことはできない。ユリ、キングの2人だけになってしまったようだ(許す)。

それと、ネオジオ版はパーフェクトのときの勝ちポーズが特別に用意されていたが、SFC版はなくなってしまった。残念ながらユリの「ヤー、もうサイテー!」は見られないが、「よゆうッチー」で我慢しよう。

アクションに関してだが、これまた素晴らしい出来で、ネオジオ版の動きと比べても少しも遜色がない。変わったことといえば、暫烈拳(幻影



ネオジオじゃないよ、スーファミだよ。



見よ、このグラフィックを!このアクションを!(分かんないって)

「はお〜しょ〜こ〜け〜ん!!」ボイスもそのまま。何度もいうがネオジオではない。





恍惚と快楽の部屋へようこそ…。





SFCのネオジオ移植ものは、たいがいボスが使えたが…



「んー、もーうるさいわねーーちょっと、だまってなさい!!」

脚）の出ている時間が長く、当たれば20発ぐらい殴る（蹴る）。むしろSFC版のほうが気持ちいい。

倍率ドン!さらに倍!!

龍虎といえば、必殺技が当たったとき、いかにも気が当たった!という感じの「カァー!!」というSEが非常に爽快なのだが、SFC版にはない。惜しいー!これさえあれば、「たいへんよくできました」をあげるのだが…。まあアクションがいいので、よしとしよう。

ギースさまに千点!!

ところで、「13人目のあの人」はどうなっているのだろう? ご心配なく。ちゃんと出てきます。条件も同じだ。

さて、このSFC版「龍虎の拳2」。背景やボイスで多少見劣りするものの（あたりまえ）、かなり完成度は高いぞ。ネオジオ版ほど難度は高くなく、設定も変えられるので、今冬おすすめの一本だ!!（ロバートのかけ声がウルトラマンみたい・みね）

PS. 今回SFC版の発売を記念して、ザウルスさんから「SFC龍虎の拳2オリジナルテレカ&下敷き」をドーン!とプレゼントだー。今すぐ152頁・153頁を見るのだ!!



ギースの超必殺技デッドリーレイプ。くらったら気絶確定（＝即、死亡）。



これ無くしてユリは語れない（語るなー）。



F-15に爆撃やらすか～？

SFC　パックインビデオ　発売中　9800円

祝、再販っ！
スーパードッグファイト

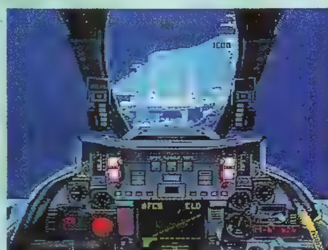
フライトシミュレーター花ざかり。発売からかなりたつけど、買って損はないぞ！

シミュレーターにしてシミュレーターにあらず！

フライトシミュレーションゲーム（以下FS）って、実はもんのすごい昔からあるんだよね。それこそアップルコンピュータの時代（まだ初代マックもなかった）、そのころすでに「フライトシミュレーション」というゲームがあって、大ヒットだったのだ。

まあそのころのFSは、ただ空を飛行機で飛ぶだけで、敵機との戦闘を目的としたものはそんなになかった。

時代は流れ流れて、世紀末。もはやコンピュータゲームはコンシューマのものとなりつつある。スーファミ用に発売されたこの「スーパードッグファイト」には、ほとんどかってのシミュレーターの匂いは感じられない。その名のとおり、ひたすらドッグファイトに没頭できるアクションゲームなのである。



キンチョーの着艦シーン。でも実は超カンタン。

ミッションをやりたおせー！このゲームの最終的な目的

新兵器"アッシュ"を積んだ敵タンカーを破壊することが最終目的だ。しかしそれを成し遂げるためには多くのミッションをこなしていかなければならない。まず空母から発艦し、敵戦闘機と交戦、敵機を全滅させると出現するターゲット撃破、着艦、というルーチンをこなすわけだ。



夕日の空中給油は失禁ものの素晴らしさ。絶妙な難しさだし。

スピード感と夕陽のグラフィックに酔いしれたい！

FS的な部分をとっぱらったおかげで、純粋にアクションゲームとして楽しめるこのゲームのウリは、まさにトップガンばりのスピード感だろう。過ぎ去った敵を追うためにアフターバーナーを発動させ、その衝撃が機体に伝わるーみるみるうちに迫ってくる敵戦闘機ィーーーしんぼーたまらん。

あと、ミッションは昼間だけではなく、夕方、夜間も行われる。当然日が暮れていくにつれて視界は悪くなってくるんだけど、そこがまたいいのよ。夜間の空中給油なんか、ほとんど見えなくてレーダーを頼りにやるしかない。そのキンチョー感ときたらもぉ…。

しばらく品薄だったこのゲーム、再販のチャンスにぜひどーぞー

（マウント"アイスマン"二田）



カマーンカマーンピーッ ピンゴオー

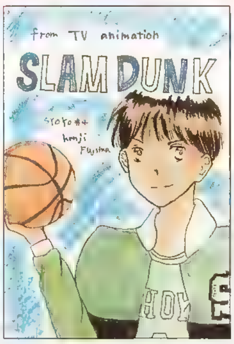
クイズ ゲームはな～に 読者版



（愛知県　川嶋保之君）

好き。こーゆーの。俺だーい好きーさてこのゲームはなんでしょう？後ろに見えるのは金塊だからね。念のため。

前々回の答えは「ダンジョンキッド」でしたっー



（茨城県　竹原　淳さん）
静かなる監督にして、最も熱いプレイヤー。それが藤間！



（埼玉県　と・ふ・わ・か君）
ジョーを主役にしたゲーム、出ないかなあ。アクションゲームがいいな。



（佐賀県　岡部貴幸君）
だいぶ前のハガキだけど、あまにも大反響だったのでひとつ紹介。正解も多かったけど、字の間違いも多かった。「おうまがとき」とか「逢魔が刻」とか「封魔が刻」とかね。正解は「彷魔が刻」なんだよ～ん。

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。

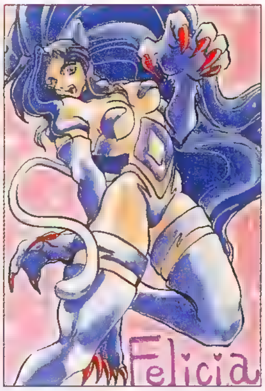


ゲーメストアイランドブラッド

フフフフ…つーことでやってまいりました。第１回ヴァンパイア増刊復活大会!!何やら猫娘や夢魔のお姉ちゃんがやたら多いよーだが、それは気のせいです。ええ、気のせいですとも。それではヴァンパイア復活編、いってみよーか———。

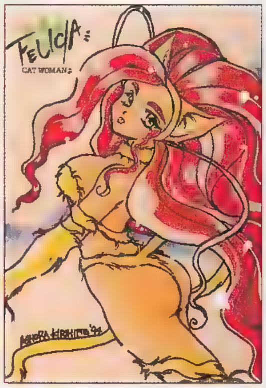


⬆（愛知県　飯島匡（青犬）さん）

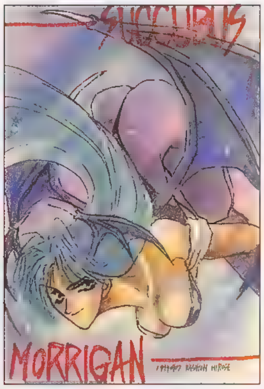


⬆（千葉県　夢路キリコさん）


➡（栃木県　だてはずか君）



⬆（大阪府　霧姫阿修羅さん）



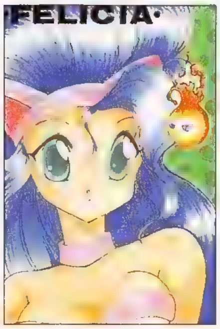
⬆（北海道　広瀬まさゆきさん）



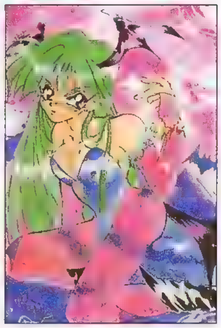
⬆（神奈川県　空蝉千石さん）

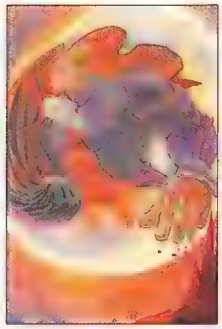


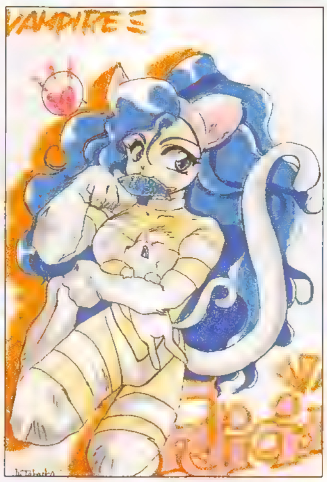
➡（神奈川県　不破逸人さん）



➡（東京都　あおばかずとさん）


➡（愛知県　しーらかんすM美弥さん）

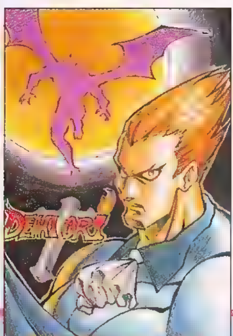

➡（河合塾一号生筆頭田沢（ウソ）君）



➡（宮城県　高岡海星さん）

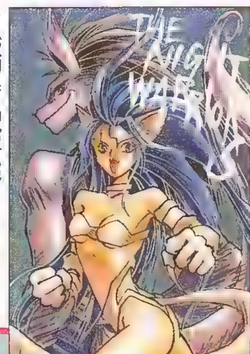


➡（大阪府　七瀬かつみさん）

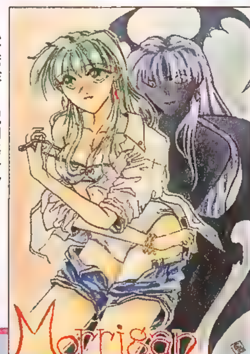

➡（千葉県　H・はまい君）



⬅（栃木県　たちばな清稀さん）



➡（秋田県　榊雷介君）



➡（大阪府　鬼刃龍君）





スーパーストⅡXの楽譜集がついに完成です。付録には豪鬼を含む全ステージサウンドを収めたサウンドトラック&Macintosh対応のゲームデータを収めたCD-ROMが付いてきちゃうのよぉ。
※付録のCD-ROMは家庭用CDプレイヤーで収録曲を聴くこともできるので何か得した気分だね。

サウンドコンプリートスーパーストⅡXムック
定価3500円　送料：E
通販番号：GMC-1
付録：CD-ROM(Macintosh対応)

ゲーメスト特製カレンダー発売!



スーパーリアル麻雀シリーズカレンダー'95
定価1800円　送料：E
通販番号：ST-27
A2判　ALLカラー　7枚綴り



X最強カレンダー'95
定価1500円　送料：E
通販番号：C-69
A2判　ALLカラー　7枚綴り



ヴァンパイアカレンダー'95
定価1500円　送料：E
通販番号：C-70
A2判　ALLカラー　7枚綴り

ザキングオブファイターズ'94カレンダー発売決定!! 使用イラストはメーカー描き下ろしだからカッコイイのは間違いなし！もうちょっと待ってね♡

ゲーメストカレンダーが4種類ほど出ます。リアルマージャン、スパⅡX、ヴァンパイア、そしてキンファイ。4点すべて買いそろえ、それぞれを部屋の東西南北の壁に貼っておけば総じて家内安全だ。

ザキングオブファイターズ'94カレンダー'95
定価1500円　送料：E
通販番号：SS-93
A2判　ALLカラー　7枚綴り

日ごろの皆様に感謝の気持ちを込めて…
30%OFF3号連続放出企画

X最強セット
~~定価3170円~~
↓
2200円

～セット内訳～
- ストⅡ下敷き
- X最強消しゴム
- Xレディース消しゴム
- X最強シャープペン
- Xレディースシャープペン
- スーパーストⅡXペンケース
- ゲーメストキャリーケース
- ストⅡダッシュレポパ



X最強セット
定価2200円　送料：E
通販番号：TP-5
付録：ゲーメスト特製クリアファイル



雑君スペシャルセット
~~定価2700円~~
↓
1890円

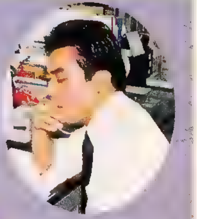
～セット内訳～
- 雑君W・H2ノート
- 雑君W・H2下敷き
- 雑君キャリーケース
- 雑君W・H2シャープペン
- 雑君W・H2ペンケース
- 雑君W・H2消しゴム
- 雑君W・H2イレーサー

雑君スペシャルセット
定価1890円　送料：E
通販番号：TP-4
付録：ゲーメスト特製クリアファイル

今、X最強セットまたは雑君スペシャルセットを注文すると、もらってハッピー使って重宝ゲーメスト&㋖屋スペシャルクリアファイルがもらえるのだ～！今後君が人生を送る上できっと役に立つことうけあいである！

今月もお買い得商品はこれだ!!





26歳
ヤニー教教団員

営業マンにも大人気
いや一このペーパーバッグは手離せませんよ。とにかく使い勝手がすごくいいんです。A4サイズのチラシやノートがちょうどすっぽり入るんで営業の材料なんかを入れるのに重宝してますよ。

餓狼伝説2下敷きセット
定価3800円　送料：F
通販番号：SS-21

このチャンスを見逃すなよ!

吉崎観音のゲーム大辞典
か　空手道



今月のむーちゃん



（兵庫県　伊倉すじ子さん）
☆ん、なんかいい感じです

完売商品のお知らせ

以下の商品がめでたく完売となりましたのでお知らせします。読サビで完売のお知らせを載せるとなぜか注文が殺到するという妙な現象が起こります。もうないんだよぉ。

- 定価2000円　送料：E　通販番号：OG-2
- ツインビーSet　定価2200円　送料：E　通販番号：K-5
- ツインビー1下敷き　定価280円　送料：D　通販番号：K-2
- ファイティング春麗下敷き　定価280円　送料：D　通販番号：C-18
- 英雄Aマグカップ　定価800円　送料：G

緊急指令！ゲーメストサポーター求ム！

やあみんな、今日は私ことゲレンジャーカーマインがみんなに吉報をもたらそう。みんなは、ゲーメストスタッフが身に着けているスタジャンの存在を知っているかな？今回、この希少価値バリ高の逸品アイテムをみんなのために作ろうという計画が持ち上がったんだ。

▶限定生産1000着で、シリアルナンバー付きというスバラシさ！

それから、このサポータージャンパー略してサポジャンの注文は、振替用紙に単品で注文してくれないと、それも後回しになってしまうぞ。ちなみに、注文はゲ屋でも受け付けてるんだ（条件は同じ）。そういうことで、みんなヨロシクグッドラック！

サポジャン▶定価9800円▶通販番号:G-18▶送料:F



編集部員たちも愛用しているスタッフジャンパー。これのロゴ部分が多少変更されるけど、ほかは、すべて同じデザインになります。（サイズはフリーサイズ）





ゲーメストキャップを被って君もナイスガイに変身だ!!

ゲーメストキャップ
定価3000円　送料：F
通販番号：W-8

まだまだ衰えを見せないパワー・オブ・ナコ。チャムチャムの出現やシャルのリボン効果にも負けずサムスピのヒロインはナコルルだねっ！
で、ナコ人形なんですが、第三期出荷は12月中旬を予定しており、発送は来年になります。ご了承ください。

ナコルル人形
定価7000円　送料：E
通販番号：SS-87

今月の㊙商品

今回が本当にラストチャンスだ。ここで買わねば男がすたるというものよ。



テリジャン
定価9800円　送料：F
通販番号：SS-53

餓狼2キャップ
定価3000円　送料：F
通販番号：SS-22



大張舞等身大ポスター
定価2500円　送料：G
通販番号：GS-2
1200×1800ミリのまさに等身大！



織倉ジャンヌ等身大ポスター
定価2500円　送料：G
通販番号：GA-13
1200×1800ミリのまさに等身大！



都築ナコルル等身大ポスター
定価2500円　送料：G
通販番号：GS-5
1200×1600ミリのまさに等身大！



龍虎2乙女ずポスター
定価1000円　送料：G
通販番号：GS-12
A2判・2枚組です

新作テレカ
ただ今制作中で〜す！（絵柄はこの絵を使用します）



岩尾ひかるテレカ
定価1300円　送料：A
通販番号：K-20



岩尾あかねテレカ
定価1300円　送料：A
通販番号：K-21



岩尾かぐや姫テレカ
定価1300円　送料：A
通販番号：K-22



岩尾イライザテレカ
定価1300円　送料：A
通販番号：K-23

★ゲレンジャーが大活躍するカタログの第2弾が完成したぞ!!注文をくれたみんなにプレゼントしてるから、ムチムチ注文してよ!また、カタログだけ欲しい人は「僕ちんもカタログ見たいでちゅ」係までハガキで申し込んで〜。

テレカ

ほーら、ゲーメストテレカなら、こーんなにいっぱいあるよぉ。特にオススメなテレカは、上から三列目の左から七番目でーす。これといって理由はないけど、なんだかフィーリングベターなのよ。



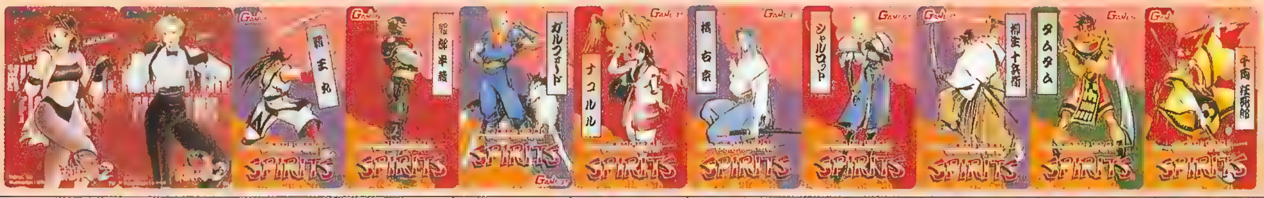
ヴァンパイア	デミトリ	モリガン	フェリシア	灼熱派隆	青春小僧	静御前春麗	キャティキャミィ	極限大王豪鬼	爆裂三人衆	FHダイナマイト
定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A
通販番号：C-65	通販番号：C-66	通販番号：C-67	通販番号：C-68	通販番号：C-55	通販番号：C-56	通販番号：C-57	通販番号：C-58	通販番号：C-59	通販番号：C-60	通販番号：DT-1



竜騎兵ダイナマイト	豪血寺一族	しょう子	未来	香澄	愛菜	悠	香織	晶	綾	みづき
定価1300円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A
通販番号：DT-2	通販番号：AT-1	通販番号：ST-1	通販番号：ST-2	通販番号：ST-3	通販番号：ST-4	通販番号：ST-5	通販番号：ST-6	通販番号：ST-7	通販番号：ST-8	通販番号：ST-9



らぶりぃず	魔法大作戦	極上パロディウス	ダダンダーン	ハッピードロッパーズ	織倉舞	大張餓狼2	織倉ナコルル	織倉シャルロット	都築ナコルル	皆川サムライ
定価1200円　送料:A	定価1300円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1300円　送料:A	定価1300円　送料:A	定価1300円　送料:A	定価1300円　送料:A	定価1300円　送料:A	定価1300円　送料:A
通販番号：ST-10	通販番号：GR-1	通販番号：K-19	通販番号：K-7	通販番号：K-8	通販番号：GS-1	通販番号：GS-3	通販番号：GS-6	通販番号：GS-7	通販番号：GS-8	通販番号：GS-9



桜瀬ユリ	桜瀬キング	覇王丸	半蔵	ガルフォード	ナコルル	右京	シャルロット	十兵衛	タムタム	狂死郎
定価1300円　送料:A	定価1300円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A
通販番号：GS-10	通販番号：GS-11	通販番号：SS-24	通販番号：SS-25	通販番号：SS-26	通販番号：SS-27	通販番号：SS-28	通販番号：SS-29	通販番号：SS-30	通販番号：SS-31	通販番号：SS-32



王虎	幻庵	アースクェイク	天草四郎	龍虎ソルジャー	格闘乙女物語	G3ナコルル	G3舞	G3春麗	G3ジャンヌ	G3リョウコ
定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A
通販番号：SS-33	通販番号：SS-34	通販番号：SS-35	通販番号：SS-36	通販番号：SS-72	通販番号：SS-73	通販番号：G3-1	通販番号：G3-2	通販番号：G3-3	通販番号：G3-4	通販番号：G3-5

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- ●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- ●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- ●価格はすべて税込みです。
- ●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
B	3個以上	400円
C	1個なら	200円
C	2個以上	400円
D	3個まで	200円
D	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送	800円
H	何個でも	(サービス)無料

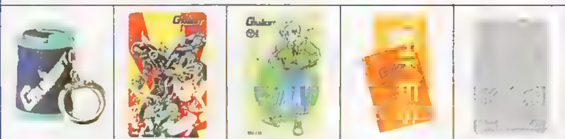
◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。(単品発送の商品は別扱いになります)

例：都築ナコルルテレカ1枚 ……100円
龍虎2おとめ～ずポスター1組(単品発送品) ……800円
ナコルル人形3体 ……500円
極パロレポパ2冊 ……400円

以上の商品を、一括注文された場合の送料は1300円となります。

ゴールドチケットサービス

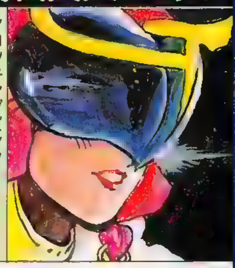
通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点　②ゲレンジャーテレカ：20点　③吉崎観音テレカ：20点　④システム手帳：30点　⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)

毒鋳戦闘員の叫び



ショッキングピンク
ゲレンジャー隊員の中で唯一の女の子。8月9日生まれ、ちょっとセンチなB型だそうだ。

ハイホーイ、ゲレンジャーショッキングピンク登場よ。買い物の王様（ショッピングキング）じゃないので要注意ね。さて、払込通知票にはちゃんと郵便番号を書いてくれないと、イヤーン、ショッキング！ってね。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	東京	5	98420	金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部	料金	払込み / 特殊

払込人住所氏名

郵便番号（お忘れなく）

（おなまえ）（フリガナもお忘れなく）

（おところ）（フリガナ）

（お電話）〔　—　—　〕

備考

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	5	98420

加入者名 株式会社 新声社 読者サービス部

金額 億 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名

備考

受付局日附印

天下一ゲーマーの店まるげやのお知らせです (ゲ)屋瓦板

コミュニケーションノートから勝手に抜粋しています

やったね！(ゲ)屋東京店4周年

今月の(ゲ)屋はちょっと違う！だって4周年だもん♡これからもヨロシクッ

やったぁ！(ゲ)屋東京店4周年だっ!!

11月24日は(ゲ)屋東京店のお誕生日！

そうなんですっ！(ゲ)屋も早いもので4周年！これもみんなのおかげかな。ありがとー♡感謝の気持ちを込めてババーンと大セールをやっちゃうぞ！

まずは、オリジナルグッズをグーンと値下げっ！このチャンスを見逃しちゃダメよっ。

三千円以上お買物をしてくれたらスピードくじのおまけ付。もちろん空くじナシだから安心安心♡

そしてさらにっー(ゲ)屋会員の君にはステキなプレゼントも用意してあるからね。

セールの期間は23日(水)〜30日(水)まで。

ますますナイスで元気な(ゲ)屋にみんなどんどん遊びに来てね。待ってまーす♡

★11月下半期新刊情報

24日真サムスピ増刊号

25日ヴァンパイアアンソロジー

キャプテンコマンドー①

30日ビデオK・O・F'94

その他にもWHの謎、スーパーストⅡアンソロジーなどなど！ちゃんとチェックしてくれたかな？（11月下旬〜12月上旬発売予定）

★カレンダー発売中！

11月〜12月の間にカレンダーを買ってくれた君にはスタンプを1コプレゼント。

お店で見本を見たら、絶対欲しくなっちゃうぞ♡

現在発売中の「スーパーリアル麻雀シリーズ」（1800円）の他に新作カレンダー「スーパーストⅡX」「ヴァンパイア」「キンファイ」（各1500円）など続々発売するよ。

★月間イベント真サムライ5人抜き大会エントリー受付中だよ

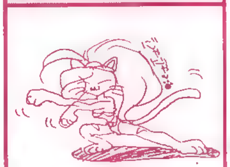
君はもうエントリーできたかな？

対戦で5人勝ち抜いたら店員までどうぞ。

今回の賞品はすっごいぞぉ！まだ間に合うよっがんばって♡



10／16大阪　ヴァンパイア団体戦
もぉ〜人・人・人・人！とにかく熱気が迫って来る来る。大会は盛り上がりっぱなし！





東京内神田情報局

イキナリなんだっこのコーナーはっ!?

と、思ったキミ、お答えしようっ！東京内神田情報局とは、なーんてことぁない(ゲ)屋東京店イベントレポートだよーん。

(ゲ)屋のイベントって何？とかあんなにせまい店内でマジでイベントやってんのっ!?（東京店はせまいのだよ…トホホ）とかキミ達のソボクな疑問に答えてあげよう！

そう…東京店はせまいのだ。

そのせまい店内をさらにさらにせまく見せてしまうのが毎週土、日曜日に行われるイベント。

先月のヴァンパイア団体戦はプレイヤー&ギャラリーが店内をうめつくし、かってないほどの（って毎週思う…）大混雑となった！

団体戦とは、三人一組でチームをつくり、対戦するというもの。チームワークが大切だぞ。

大会開催は2時から。しかし始まる前からヴァンパイアの対戦で店内は熱気のうずっ！

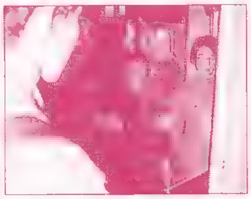
遅れてやってきた一般客の方々は、「えっ!?もう大会が始まっているのかっ!?」と、カン違いしてしまったくらいだ。

始まる前から、こんな調子だから大会中は言うにおよばず、(ゲ)屋のイベントは熱いゾ！

優勝はアナカリス、ビシャモン、ザベルの色モノチーム。数々の強敵を制し見事なプレイを見せてくれた。

これを読んでいるキミっ！キミもいつか(ゲ)屋のイベントへ来てくれいっ！

（おわり）



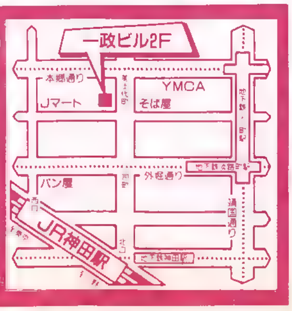
10/23東京　疾風魔法大作戦コミック発売記念ゲーム大会なかこの写真、悪の巣窟みたいでいい感じ

■11月下半期のイベントスケジュール

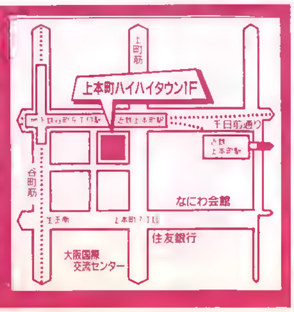
開催日	東京内神田店	大阪上六店
19日(土)	**K・O・F'94ゲーム大会** 12日に発売したムックはもう読んでくれたかな、腕をあげたら、ぜひ参加してね。	東京店と同時開催
20日(日)	**豪血寺一族2ゲーム大会** 久々にノーマルの豪2大会だよ。12・3にはムックも発売。まだまだ熱いぞ！	23日東京店と同内容
23日(水)	**クイズ&ドラゴンズゲーム大会** クイズゲームファンよ集えっ！数々の難問をクリアしてクイズキングとなるのだっ！こまかいルールはお店で聞いてね♡	20日東京店と同内容
23日〜30日まで	**(ゲ)屋東京店4周年記念セール！** 東京店オープン4周年を記念しての大セールを実施！対象商品5〜50 o f f お友達も誘って遊びに来てね♡	東京店と同時開催
26日(土)	**K・O・F'94ビデオ解説** 出たっーと思ったらスグ解説！おなじみのビデオ解説です。このビデオを見て、バッチリ攻略法をマスターしてね。質問もモチロンOK！	東京店と同時開催
27日(日)	**月間イベント 真サムライ5人抜き決勝** ついに決勝！優勝者にはなんとっあのナコルル人形が…みんなっがんばってね♡	東京店と同時開催



●東京内神田店●
TEL FAX共用切り換え式
03-3293-9325
営業時間
12：00〜19：00
第2月曜定休日
〒101 東京都千代田区内神田1-15-16 一政ビル2F



●大阪上六店●
TEL06(775)9348
FAX06(775)9349
営業時間
11：00〜19：00
第2月曜定休日
〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31-109 うえほんまちハイハイタウン1F



TAMAYA特選おすすめセット！（即家庭のテレビで始められます。）

ヴァンパイア、SストⅡXが安くなりました。さらに真サムライSPが加わりました。

ヴァンパイアベガセット

ヴァンパイア
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥231,000
（送料・税込）

初回¥22,792 ¥21,700×11回
〃 ¥13,654 ¥11,800×23回
〃 ¥ 9,990 ¥ 8,400×35回

ヴァンパイアシグマセット

ヴァンパイア
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥233,000
（送料・税込）

初回¥22,856 ¥21,900×11回
〃 ¥13,822 ¥11,900×23回
〃 ¥ 9,128 ¥ 8,500×35回

ヴァンパイアパナカスタムセット

ヴァンパイア
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥212,000
（送料、税込）

初回¥21,084 ¥19,700×11回
〃 ¥10,908 ¥10,900×23回
〃 ¥ 9,492 ¥ 7,700×35回

S−ストⅡXベガセット

S−ストⅡX
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販価格¥175,000
（送料・税込）

初回¥16,600 ¥16,500×11回
〃 ¥11,250 ¥ 8,900×23回
〃 ¥ 7,800 ¥ 6,300×35回

S−ストⅡXシグマセット

S−ストⅡX
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販価格¥176,000
（送料・税込）

初回¥16,632 ¥16,600×11回
〃 ¥10,184 ¥ 9,000×23回
〃 ¥ 7,616 ¥ 6,400×35回

S−ストⅡXパナカスタムセット

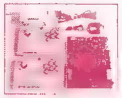
S−ストⅡX
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販価格¥156,000
（送料・税込）

初回¥14,892 ¥14,700×11回
〃 ¥ 8,504 ¥ 8,000×23回
〃 ¥ 5,796 ¥ 5,700×35回

真サムライスピリッツベガセット

真サムライスピリッツ
MV-IFZ
ベガ9000DX
特製ハーネス
通販特価¥168,000
（送料、税込）

初回¥16,376 ¥15,800×11回
〃 ¥ 9,512 ¥ 8,600×23回
〃 ¥ 7,588 ¥ 6,100×35回

真サムライスピリッツシグマセット

真サムライスピリッツ
MV-IFZ
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥169,000
（送料、税込）

初回¥16,408 ¥15,900×11回
〃 ¥10,746 ¥ 8,600×23回
〃 ¥ 8,904 ¥ 6,100×35回

真サムライスピリッツパナカスタムセット

真サムライスピリッツ
MV-IFZ
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥149,000
（送料、税込）

初回¥14,668 ¥14,000×11回
〃 ¥ 9,066 ¥ 7,600×23回
〃 ¥ 7,084 ¥ 5,400×35回

ネオジオベガセット

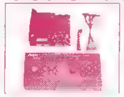
中古ソフト
MV-1FZ
ベガ9000DX
特製ハーネス
通販特価¥101,000
（送料・税込）

初回¥18,176 ¥18,100× 5回
〃 ¥ 9,832 ¥ 9,500×11回
〃 ¥ 7,334 ¥ 5,100×23回

ネオジオシグマセット

中古ソフト
MV-1FZ
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥103,000
（送料、税込）

初回¥18,828 ¥18,400× 5回
〃 ¥ 9,896 ¥ 9,700×11回
〃 ¥ 7,502 ¥ 5,200×23回

ネオジオパナカスタムセット

中古ソフト
MV-1FZ
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥82,000
（送料、税込）

初回¥14,656 ¥14,500× 5回
〃 ¥ 8,092 ¥ 7,600×11回
〃 ¥ 5,654 ¥ 4,100×23回

ヴァンパイア(中古)ベガセット

ヴァンパイア(中古)
ベガ9000DX
ハーネス、Qサウンド用ケーブル
通販特価¥190,000
（送料・税込）

初回¥18,180 ¥17,900×11回
〃 ¥11,360 ¥ 9,700×23回
〃 ¥ 8,540 ¥ 6,900×35回

ヴァンパイア(中古)シグマセット

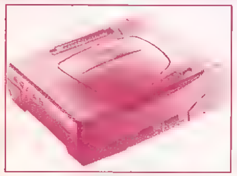
ヴァンパイア(中古)
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥191,000
（送料・税込）

初回¥18,212 ¥18,000×11回
〃 ¥10,294 ¥ 9,800×23回
〃 ¥ 9,856 ¥ 6,900×35回

ヴァンパイア(中古)パナカスタムセット

ヴァンパイア(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥171,000
（送料、税込）

初回¥16,472 ¥16,100×11回
〃 ¥10,914 ¥ 8,700×23回
〃 ¥ 8,036 ¥ 6,200×35回

バーチャファイター(完全移植版)＋サターンセット

月々¥2,200より（頭金なし）
セガサターン
バーチャファイター(ソフト)
コントロールパッド
バーチャスティック
通販特価¥60,800（送料・税込）

分割（頭金なし）
初回¥11,136 ¥10,900× 5回
〃 ¥ 6,352 ¥ 5,700×11回
〃 ¥ 3,974 ¥ 3,100×23回
〃 ¥ 3,276 ¥ 2,200×35回

店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

営業時間
AM10:00〜PM7:00
日曜・祝日定休
★初心者歓迎★

特選格安基板

―ナムコ―

F／A	¥22,000
エメラルディア	¥15,000
ギャプラス	¥28,000
クラックス	¥3,000
コズモギャングザパズル	¥8,000
スーパーワールドコート	¥25,000
スーパーワースタ'93	¥25,000
スーパーワースタ'92（ロム）	¥2,000
タンクフォース	¥10,000
ダートフォックス（ロム）	¥8,000
ティンクルピット	¥25,000
ニューマンアスレチック	¥15,000
ネビュラスレイ	¥35,000
ランパート	¥5,000
リブルラブル	¥88,000
ワールドコート（ロム）	5,000

―アイレム―

R·TYPE	¥10,000
R·TYPEⅡ	¥12,000
イメージファイト	¥8,000
エアデュエル	¥8,000
海底大戦争	¥35,000
大工の源さん	¥5,000
ドラゴンブリード（ロム）	¥3,000
パーフェクトソルジャーズ	¥35,000
ぐっすんおよよ	¥18,000

―コナミ―

A-JAX	¥20,000
グラディウスⅡ	¥25,000
グラディウスⅢ	¥25,000
クイズ学問のススメ	¥6,000
極上パロディウス！	¥118,000
少林寺ロード	¥5,000
ハイパーオリンピック	¥10,000
ビットファイター	¥18,000
魔獣の王国	¥65,000

―タイトー―

アースジョーカー	¥25,000
ウォリアーブレード	¥38,000
カダッシュ	¥10,000
ガルメデス	¥20,000
スーパーQix	¥12,000
スラップファイト	¥8,000
タイガーヘリ	¥8,000
ダライアスⅡ	¥25,000
ドンドコドン	¥17,000
マスターオブウェポン	¥15,000
メガブラスト	¥18,000
ルナーク	¥18,000
レインボーアイランド	¥15,000

―カプコン―

1942	¥10,000
1943	¥10,000
キャプテンコマンドー	¥32,000
サイドアーム	¥12,000
スーパーストⅡ	¥58,000
スーパーストⅡX	¥115,000
ストⅡダッシュ	¥8,000
ストⅡダッシュターボ	¥15,000
戦場の狼	¥13,000
戦場の狼Ⅱ	¥45,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥58,000
天地を喰らうⅡ	¥42,000
ナイツオブザラウンド	¥25,000
バース	¥32,000
ヴァンパイア	¥128,000
ファイナルファイト	¥13,000
ブラックドラゴン	¥13,000
魔界村	¥25,000

―バンプレスト―

ウルトラ闘魂伝説	¥25,000
ウルトラマン倶楽部	¥15,000
仮面ライダーバトルレーサー	¥15,000

ドラゴンボールZ	¥35,000
マクロス	¥25,000
マクロスⅡ	¥22,000
マジンガーZ	¥72,000

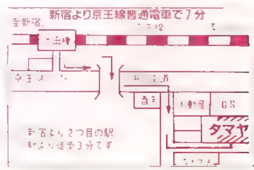
―その他―

ビィ・ラップボーイズ	¥35,000
戦国エース	¥35,000
アルゴスの戦士	¥20,000
EDF	¥5,000
ウォーオブエアロ	¥22,000
大江戸ファイト	¥38,000
カルノフ	¥10,000
クイズDNAの反乱	¥4,000
クイズTV合衆国Q&Q	¥3,000
豪血寺一族	¥22,000
サイコニクスオスカー	¥10,000
JJスクウォーカーズ	¥28,000
スカイソルジャー	¥15,000
ストリートスマート	¥10,000
セルフィーナ	¥12,000
タンブルポップ	¥5,000
ダブルドラゴン	¥3,000
だるま道場	¥32,000
テラクレスタ	¥10,000
テラフォース	¥10,000
忍者キッズ	¥18,000
ハチャメチャファイター	¥18,000
ヴィマナ	¥12,000
ブルーフォーク	¥15,000
ブレイゾン	¥8,000
ファイターズヒストリー	¥10,000
ポンピングワールド	¥8,000
マジカルエラーを探せ	¥15,000
五月陣戦	¥55,000
メタフォックス	¥12,000
リムロッキンバスケットボール	¥10,000
ダークシールⅡ	¥15,000

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26

TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533

これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、東京都杉並区和泉2-1-26㈱TAMAYA宛に請求してください。

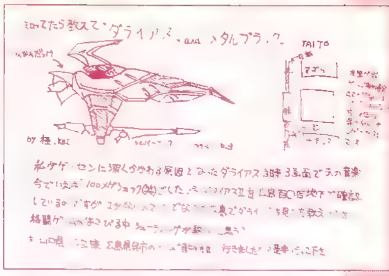


近ごろなぜか盛り上がってます

レゲーの魂

今回は、イラスト類が全部対になってます。
そのかわり(?)MAP類はお休みで〜す。

担当：PT&MA派・KAL



（広島県　桂君）●今最高に熱いシューティング、ダライアス外伝の親父的ゲームだ！…でも見つけるのはちとつらそうじゃ…。

教えてくれよ〜

7年前にコックピット型筐体で登場した「ミッドナイトランディング」を探していまず。サウンドも夜に聞くと本当にピッタリです。その後、筐体は「トップランディング」に変わってしまったので幻のゲームといわれています。

もしこのゲームがまだ残っている場合は情報をください。お願いします。

P.S東北地区にレゲーゲーセンがあったらぜひ教えてください!!（ホテル内のゲームコーナーも可）

（福島県　JOYCOMのルパン君）

●白くて巨大で横にギャラリー用のテレビモニターがくっついている非常に目立つ筐体。内容は航空シミュレーターとでも言うべきもの。今でもたま〜に見かけるんだけどね。

このゲームを探していただきたい。「エンデューロレーサー」（'86、セガ）。

一連の体感物全盛期の一作だが、アウトランとスーパーハングオンにくわれてしまった不遇のゲーム。モトクロスって体感物に一番合っているような気がするのですが…。

アウトランやアフターバーナーIIあたりは生存率が割と高いんですが、エンデューロはなかなか見つかりません。できるだけ札幌市内で（もしくは近郊で）お願いします。

お礼は体で払いますので（やめれよ）。

P.S　BGMが、凄くいいですね。

（北海道　花田史記君）

●コース途中にジャンプ台などの様々な障害があり、それらをウィリーやジャンプで飛び越しつつゴールを目指すセガ体感シリーズの一作。

ウィリーするとき、筐体を"上"へ引き上げるため、あぶなくってプレイしている人の近くへ寄れないゲームだったね。



（大阪府　AUTUMNさん）●久々のカイだぁ〜PTでもMAでもないけど好きなんです。ところでサムスピ大会で私を見かけた？悪いことはできませんな（笑）。

あんまりレゲーじゃないけれども…。

・主人公の出すショットが敵に当たると、その敵がふくらんでいく。

・つかんで、Aボタンを押しっぱなしでふり回す。離すと投げる。それで、敵を倒す（回しすぎると目をまわす）。

・つかんでBボタン連打で飛ぶこともできる。

・主人公は男の子と女の子で目的があるはず。

・固定画面のアクションでボスもいる。

・先へ進むと敵が硬くなる。

・タイトルはバルーンなんとかだったと思う（私はタイトルを見ないでゲームをやることが多かったので、ニューマンアスレチックスとかウォリアーブレードとかで大変だった）。

あと横シューで敵を倒すとその敵のわく（?）ができて、取るとその敵の能力を手に入れられる上にタマ一発分大丈夫なゲームの名前も…。

☆おまけ

レゲーならダッシュ野郎が好き。梅田の駅ビルは穴場だ。たくさんゲーセンがあるので探せばそりゃゼビウスだの戦場の狼2だのギャラガ'88だの（ダッシュ野郎もあるし）ディグダグもあった。

（大阪府　あおみどろくんさん）

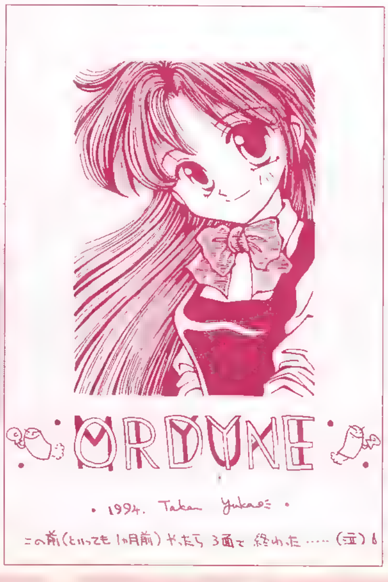
●?? 主人公は魔法使い風で、ロッドランドという名前じゃなかったですか？ハガキに小さく描いてあった絵を見る限りでは「スノーブラザーズ」（'90年、東亜プラン）だと思うんですけど…。ちなみにスノーブラザーズは、ショットを敵に当てて雪玉に変えてしまい、その雪玉を蹴っとばして他の敵を倒す、という内容。「ロッドランド」（'90年、ジャレコ）はメルヘンな世界のアクションパズルで、主人公（2等身の女の子…ピンクの髪の毛…と男の子…青い髪の毛）が手にした魔法のロッドで敵を捕らえ、ボタン連打で左右にべったんべったんと打ちつけて倒すというもの。画面内にたくさんある花をすべて取ると、画面中の敵がボーナスキャラに変わってしまうというフィーチャーもありました。

それとも全然別のゲームかも？

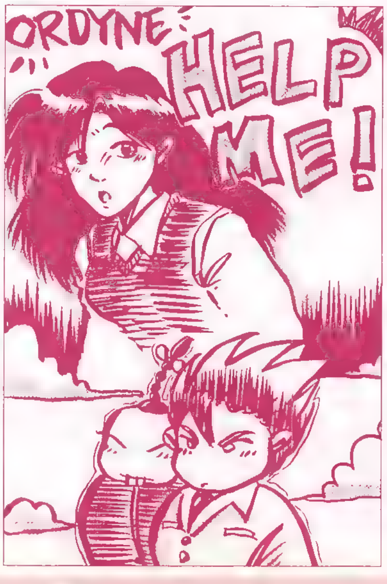
横シューのほうですが、それって自機がロボットだったりしません？で、敵の中にもロボットが出てきて、それにのりうつることができると



（大阪府　よしかわ"きたないけど送る"りょお君）●かなり前のやつですが、いつの日かカイ特集をやろうという野望のためにとっときました。SFC版のやつ、なかなかいいエンディングがでない…。



（大阪府　竹井　床さん）●ショップの人気おねーさん、みゆきちゃん。これは床さん情報ですが、大阪駅前第4ビルB2Fのキャロットでは、客による人気投票で上位3位までのゲームを置いてくれるそうですよ。



（東京都　日本を変えたいbyオーダインさん）●このコーナーの常連さんたちは、オーダイン好きな人が多いというのに最近気がついてきましたよ。ちなみにオーダインは'88ナムコの横シューでした。

いうゲームなら、アトラスのブレイゾンがそうだと思います。

わっかりましたー

11月15日号の竜2様、ありがとうございます。「キャッスル・オブ・ドラゴン」です（名前を聞けば思い出すってヤツ）。

確かなんとかドラゴンってタイトルだったとも思っていたので、すっきりしました。

ちなみに「HELP ME!」は叫ぶのではなく、女の子のアップと一緒に白い文字で表示されるだけだったと思います。

お騒がせしてすみませんでした。

（愛知県　じゅんさん）

●ふぬぬ、やはりキャッスル〜でしたか。どうも私の予想は当たりませんね。担当として情けないところです。

これからもみなさんからの情報を頼りにしてますのでどうぞよろしく（苦笑）。

お題法発動か…？

毎号何かテーマを出して、それに関する投稿を募集するってのはどう？というおたよりがいくらか来てるんですが、これだとカラーアイランドと同じになっちゃうんですよね…。しかもこのコーナーでやると「次の題は1979」とかになっちゃいそうで（笑）。

例えば「あなたが一番好きな敵キャラ（とそのゲーム）は？」とかなら平気かナ？

とりあえずはいつもどおりの投稿をじゃんじゃんしちゃってください。

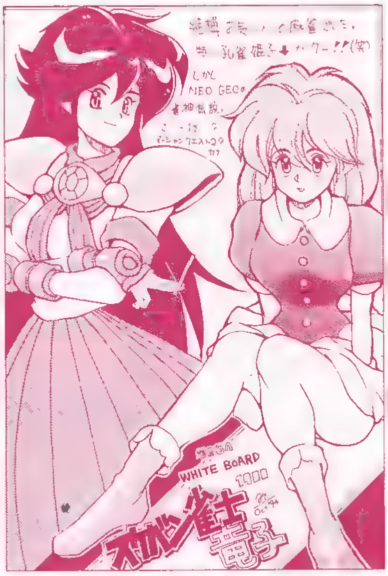
待ってま〜す。



（埼玉県　Akiさん）●服のシワやシャボン玉のトーンがきれいなメルヘンメイズ（'88年ナムコ）の人々。今見ても"きれい!"と思えるグラフィックなのだ。



（大分県　にこよん君）●ゲーム内容、というより画面構成が変わってたよね。斜め上（後ろ）からアリスが進行する姿をながめるという。FORUS（大分の人しかわからないらしい）は、全台20〜30円（レゲー多し）とのこと。



（大阪府　MINOYA君）●近頃、投稿内容が熱くなってきているMINOYA君。この麻雀、かわいい絵柄と初心者でもOKな親切モード（役、待ち牌を教えてくれる）があって、広く人気が出たんだよね。次は何か、何だか楽しみです。



（京都府　笹岡ゆりのさん）●現役活躍中のみきさん。周囲に張り巡らせてあるのは牌トーン?ところで、ハガキの表のマスコット（?）カイが可愛すぎ。タイトル横にでも使っちゃいたいくらい。ちなみにサイコソルジャーの歌のテープ、編集部にもありますぞ。

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名カード用シール入り「通販マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101東京都千代田区内神田1－11－4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに売り切れ時返信用80円切手、手紙、あて名カード（シール）を同封することを条件とします。電話厳禁！

DOHJIN'S CORNER

選評 APAPA

伝言板に掲載希望のハガキに、非常時連絡用の電話番号を記載していないものがめだつ。同人誌もそうだけど、必要な情報が欠けているものは、優先的に没になるぞ。それから、問い合わせをしてから申し込む同人誌も、値段が明記されていなければ、当然、掲載することはできません。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。選考時に不利になります。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行者（団体）名と連絡先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。
（例「○月○日発売号までに」）
⑤通販を行う期間。
（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板にはサークル会員募集や、執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。表に何月何日号に掲載希望なのか、書いておいてください。

☆伝言板も同人誌も、12月30日発売号締め切りは11月21日、1月15日発売号締め切りは12月5日必着です。どちらあての物にも、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没になります。

同人誌紹介

値段は送料込みです

究極ビデオゲームリスト1993 パソコン版

A.M.P.グループ発行、データベースソフト。

「72年から93年までに発表された、約2400機種を、簡単操作で検索できます。PC98VX以降、MS-DOS3.30以上、400ライン、漢字ROM必要。3.5インチ、5インチ、それぞれ30本限定発売。どちらを希望か明記して申し込んでください」

メーカー名、ゲーム名、発売年での検索ができる、マニア必携のデータベースソフト。

千円の無記名小為替+190円切手にて。

（〒542 大阪府大阪市中央区上本町1-3-26 大原荘1F4号室 吉野嘉哲）

選ばれし者の愛の形態



TOKIYA発行、A5判36頁オフ。

「デミトリ&モリガンな方に」

ちょっと大人な二人の出会いをギャグ調に、しかしリアルに描いたショートストーリー。ただ、二人が人間でなかった分だけ、出会いも普通じゃなかったのでした。

400円の無記名小為替+190円切手にて。

（〒277 千葉県柏市柏6-4-11 泉方 門脇美和子）

ごもくごはん



あかつきごもく個人誌、B5判40頁オフ、表紙カラー。

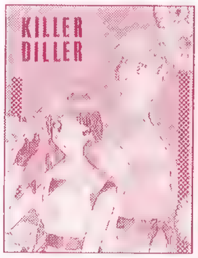
「格闘ゲーム中心の女の子本です。ちょっとえっちです♡」

女半蔵&風魔と、女リョウ&ロバートなどが主。ムニュスな乳を描くのが目標の一つ、というだけのことはある。

600円の無記名小為替+240円切手にて。

（〒181 東京都三鷹市下連雀1-28-23 コーポ吉野205号 海老沢昌子）

KILLER DILLER



爆裂格闘奥義発行、A5判36頁オフ、表紙カラー。

「極限流中心のお笑い本です」

バトルクロードの藤原ゆうきが乱入しているギャグ本。無駄頁が、やや目立つのが難。

650円分の無記名小為替にて。

（〒546 大阪府東住吉区矢田4-8-2 武田節子方「KD」）

DOUBLE IMPACT 2



ねおじおやじ屋発行、A5判28頁オフ、表紙カラー箔押。

「リョウ中心のギャグ&シリアス本。ロバートよりジョンが出てる変な本です♡」

ギャグは残念ながらキレに欠けるが、暴力の是非に悩むリョウと、大人なジョンのシリアス10頁漫画はいい。

300円の無記名小為替+270円切手にて。

（〒182 東京都調布市深大寺元町3-38-1 ハイラーク深大寺105 村田麻衣子）

村雨緑亀



AMENDOA発行、B6判16頁オフ、表紙2色。

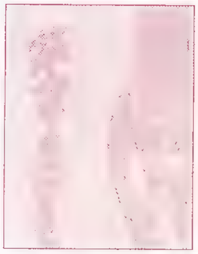
「勢いで作った本なので多少ショボいですが、ヒマ潰しになっていただければ幸いです」

1頁ギャグと2頁ギャクが2本ずつ、という薄い本だが、ギャグは笑えるし、値段を考えれば十分お買い得。

200円の無記名小為替+80円切手にて。

（〒192 東京都八王子市元横山町2-15-4-304 武田洋子）

華麗に足で決めさせて！



LANCER GOBLIM発行、A5判28頁オフ。

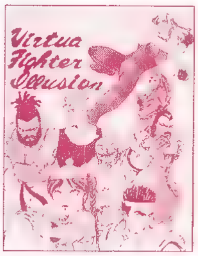
「Xのケンをやりこんだ人には楽しんでいただけると思います。ケンばっかりの本です」

ケン使いでないとついていけないが、逆にケン使いなら、まずイケるギャグ本。絵のレベルなど途上の点も多いが、愛情が感じられるのがいい。

300円の無記名小為替+190円切手にて。

（〒447 愛知県碧南市入船町7-21 村瀬範行）

バーチャファイターイリュージョン



JEVA発行、B6判56頁オフ。

「マンガで魅せます」

ジャッキー、サラ、カゲ中心の、ギャグ&シリアスのマンガ誌。技術的には、まだまだ初歩の域を出ないが、読める本になっている。

600円の無記名小為替で。通販期間は12月15日まで。

（〒437 静岡県袋井市久能1205-1 土田方 V.F.I）

ふぁんはうす6



小町屋発行、B5判120頁オフ、表紙カラー。

「今回のテーマは88年以前のゲーム。内容はいつもの……です。マジで未成年厳禁！」

奇々怪界、ワンダーモモ、プランプポップ、PⅡ、トイポップなど。頁数が多く読みごたえがあるが、その分、情熱の濃縮度が下がってるかも。

1400円分の無記名小為替にて。

（〒636 奈良県北葛城郡王寺町本町1-3-63第一峰山荘1-3 横井方FH6係）

Misery



RARE DIAMOND発行、B5判52頁オフ、表紙2色。

『ストⅡムービー』本。ケン総受けのバリバリ全開やおい本です。お姉様方に……」

肉体描写ありありの、本格的なリュウ×ケン本。趣味の人向け。右は表紙ではなく、内容1頁を掲載しました。

600円の無記名小為替で。

（〒343 埼玉県越谷市蒲生東町11-26 奥村裕）

伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。[illegible]フィギュアなどの販売に[illegible]作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。また[illegible]所などか[illegible]にある[illegible]すぎる字で書かれたものは、掲載できません。





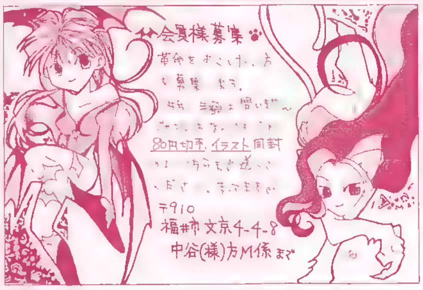












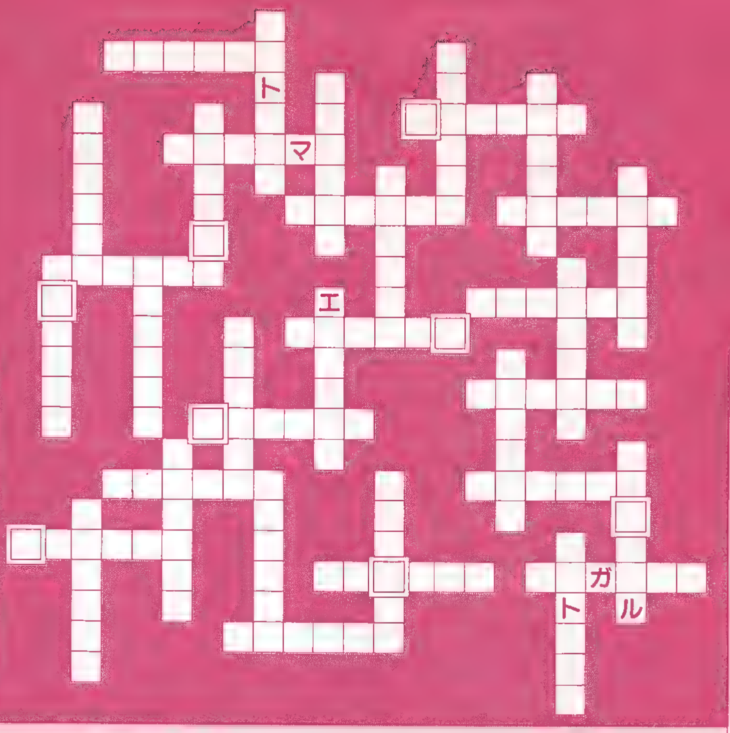


●CD化記念「2020年Super BaseBall」の本を発行にあたり、イラスト、攻略情報、愛のあるフリートークなどを急募します。80円切手同封で連絡を。(〒564 大阪府吹田市山手町3-26-22 渡辺高広)

●前にここで募集した、同人誌、グッズなどのインフォメーペーパーができましたので、欲しい方は90円切手同封で、お申し込みください。(〒790 愛媛県松山市祝谷町1-1-7 東谷方 新縞刹那)

スケルトンパズルNo.4

出題　APAPA



解き方

おや、今回はマスが少なくって楽勝!?と思いきや、6文字限定で難しい!?でもいくつか文字が入ってるから簡単か!?と思うと意外と……。さて君の感想は?

スケルトンは、マスのなかに文字をはめ込んでいくパズルだ。

ゲーム名群にあるゲーム名を、文字数と、クロスする文字の条件に従って、残さずマスに収めてほしい。ただし「ッ」と「ツ」や「ァ」と「ア」などは、同じ文字とみなし、上から下、左から右の方向にしか、読んではいけない。

で、今回の解答は「二重枠内の文字を、余さず並べ替えて、一度にできるキャラクター名」だ。例によって、何人かは教えたげない。

解答がでたら、官製ハガキに書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』あてに送ってね。

締め切りは11月30日必着。

正解者の中から、三寸之轄(さんずんのくさび)を見落とさなかった5名を選んで「豪華な粗品」を送りますぞ。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。

最後に一言。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。それじゃあ、努力で解くのだっ!!

ゲーム名群

- アークエリア
- アールタイプ
- アルカノイド
- イカリスリイ
- ヴァンパイア
- エイリアンズ
- エムアイエイ
- エンフォース
- ガントレット
- ガンフォース
- サイバトラー
- サイバリオン
- シュトラール
- スーパーパン
- スーパーマン
- スペースガン
- スペランカー
- ダークシール
- タイガーヘリ
- タントアール
- テールガナー
- ドラゴンガン
- トランポリン
- バンガードII
- フィグゼイト
- プレイボーイ
- ヘビーメタル
- ベラボーマン
- ヘルファイア
- ベンベロベエ
- マリンデート
- ライデンDX
- リングレイジ
- ルースターズ
- レイフォース
- ワンダーモモ

9月30日号当選者発表

さて、前回のスケルトンパズルの解答は『ガロン』&『フェリシア』で、正答率は99%。難易度アンケートは、VH1%・H9%・N23%・E33%・VE31%・無回答3%と、イージー中心の結果。始めるきっかけを探すのにちょっと悩むけど、進みはじめるとどんどん埋まるので、最終的には簡単な印象になったみたい。

ライトブリンガーがライトブリンガーになってたけど、解答には関係なくって、ほっと一息。ブリンじゃねえってば(笑)、ねえ。

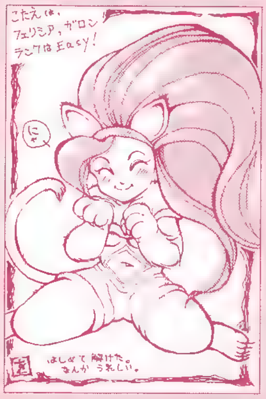
当選者

PN　エクストラ君(北海道)
PN　F源翔君(神奈川県)
PN　はうっ君(愛知県)
水谷順一君(大阪府)
三村純平君(奈良県)

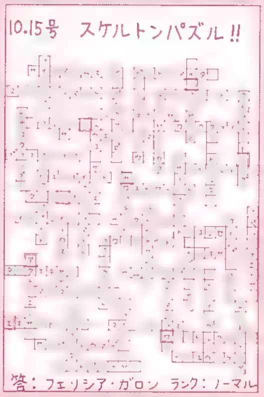
以上5名。おめでと〜ってわけで、ご返事コーナーに突入〜っ♪

北海道の近藤君、期待してるのは32Xだな。栃木の澁谷君、同じ言葉遣いでも、場面によって可、不可が分かれるから、簡単に一言では言えないな。勇者の使い手くん、「閃く」は「ひらめく」と読みます。神奈川の洲崎君、GetMyRageじゃないかな。小出さん、そりゃあその子の婚約者が何とかするのが一番。葉月奈さん、ごめん。☆画君、カラーは主線をしっかりはっきり描いてあれば概ね可。風樹幻君、パズルは仕事中に作るの?って、パズル作るのも仕事なんスけど。華燐凌耶さん、官製ハガキと全く同じ大きさの紙なら歓迎。ちゃら男君、亜美野さん、受験がんばれ。らいすた君、XYZさん、久しぶり〜。神奈川の重信君、君はAMショーの目的を根本的に勘違いしてる。栃木の岡本君、切手を送るのは、袋に入れるか、便箋の切り込みに挟むのがいいね。じゃや、また来号会いましょ〜。

今月の残念賞



PN　をーもり君(愛知県)⑪
今回は猫イラストの競争率は高かったのだ〜。はっ、M改が……。



PN　べるるさん(神奈川県)⑪
虫眼鏡を使って読むべし。全ゲーム、2カ所以上重なってるのだ。



PN　おあげ君(京都府)⑪
フェリ猫の表情が微妙〜。今回はカップルイラストが多かった。



PN　かきのたね君(愛知県)⑬
泣いてるぞ、って言われても……。APAPA困っちゃうの。



PN　越後よしたかさん(山口県)⑪
疲れたってのは、パズルにかな?それともイラストにかな?


龍虎の拳2
強さの秘密
教えてあげる
FIGHT-7
作画：天獅子悦也
ストーリー協力：石井ぜんじ



ユリ、一年間の修業の成果を見せろ!!


前に極限流と戦ったことがあるってことは…"組織"の人間ね!?
ちょうどいいわ 一年前のお返しよ かかってらっしゃい
…組織と戦う心づもりもあるならいいだろう
一人前の格闘家として対等に扱ってやろうじゃないか!
久し振りだなユリ・サカザキ!
キング…さん!?



あの時 助けた娘と
闘うことになるとは…
因果というべきかな?
あたしを助けて
くれた時の言葉
…忘れてないわ キング
何もできない
無力な女は
大嫌いだつて
言つたわね…
あとで
おにいちゃんから
キングは女だと
聞かされて…
それからよ
私も強くなろうと
決心したのは!
女だって 自分の
強さに自信をもてば
自分の運命を
変えることができる!


フッ…
おまえの変身の
原因が 私に
あったとはな！
わっ！
上等だ！
こっちも
容赦しないよ!!
ムエタイ流
必殺ヒジ打ち
ティー・ソーク・ボン！
自分の運命を
自分で変えるとは
どういうことか…
教えてやる！



トルネードキック！
くっ…！思ったより柔軟な動きだバランスもいい！
もっと接近せねば…！
速い…！おにいちゃんに聞いて想像していたより ずっと！


逃げるのか？無敵の極限流の名が泣くぞ？
こんのオ〜〜〜ッ
ハハハかかったなユリ！
ガシッ
はっ…そうか！これがロバートの言ってた心理作戦なんだわ…!!接近戦にのまれちゃダメだ!!!
トラップショット!


!
ダッ
接近戦を読まれた…!
〝気〟を打つつもりだな!!
はああ
ゴゴゴゴ
砕破(サイファ)!


えっ⁉
ベノムストライク!
きゃああああ!
運命とはな
ユリ…
ぐっ
自分に課せられた十字架の重さのことだ!
自分の十字架がどれほど重いか知る者は負けはしない!!



ザ
より重い十字架を
背負っても なお
戦える者こそが
強いのは自明の理!
ガッ
ガシッ
ガギッ
フック
バスター!!
ダァーン!!
私には重病の
弟がいる…
治療にいくら
かかるか 見当も
つかない…
ぐいっ
弟の治療のために
私は自分の全財産を
常に自分自身に
賭けているのさ!
……!


敗れれば帰る所も
待つ者の命も
なくなる！
私は勝ち続け
なければ 運命を
切り開けないのさ
ぎゅっ
これが
私の
十字架だ！
…今
気がついた…
キングと
おにいちゃんは…
似ている…！
キングと私とじゃ
背負った十字架の
重さが違いすぎる!!
勝てない…!!



●「龍虎の拳」全252ページ、980円で絶賛発売中!!『龍虎乱舞』誕生の瞬間に立ち合え!!



✉天獅子悦也&石井ぜんじ　違いの分かる両先生に励ましのおたよりを出そう！
〒101東京都千代田区内神田1−11−4−4F ㈱新声社「龍虎の拳2」励おた係


ガルシア家
別荘
イラ
イラ
イラ
ユリちゃんが心配や…！
ミッドナイトステージの放送は まだだか
……
ユリ！
チャッ
そー…
ユリちゃん！
大丈夫か!?
ケガは？
えへへ…ゴメンね
おにいちゃん負けちゃった
ええい
そないなことより
乱暴なコト
されへんかったか
?
落ち着け
ロバート！

130


この香水は
キングだ…
香水が
わかるんか
リョウ?
キングは
女だよ
意外やな
キングのことを
この一年 忘れた
日はない
オレも
再戦を楽しみに
していたんだ
なんや…もっと
色っぽい思い出や
思ったわ
な ユリちゃん?
…………
重病の弟のために
戦うキングに…
今度
戦ったら…
おにいちゃんは
勝てるのかしら…



なぜ、タクマがチャイナタウンに!? リー・パイロン登場か？

TO BE CONTINUED

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第18回

文・四コママンガ
佐竹雅昭

**王子は今日も歌を詠む。
あわただしい日常の
隙を縫って歌を詠む。
たとえどんなに
腹が減っても。
OH！ポエム癖が移っちゃったよ。**

我、酒に酔って闘う

つい先日ゲーメスト編集部の方々と、撮影がてらゲームをした。

対戦したのは、21歳の空手経験者（師範代）紅コウタロウ（仮名）。

まず手始めにサイバースレッドからプレイをしたのだが、紅君はモジモジしながら言った。

「佐竹さん、僕この手のゲーム苦手なんっすよ。カイザーナックルっていうゲームなら、ワンコインでクリアしてしまうんですけどね」

「紅君、勝負を始める前から弱音を吐いちゃいけないな。何事も全力を尽くして、勝つ気持ちでいかないと」

私は偉そうなことを言ってしまったが、ゲームセンターに入る前に二人ともワインをがぶ飲みしていて、ホロ酔い気分。手元足元がふらふら状態であった。

「さぁ、始めるぞ。取材だからといって、手を抜くなんて許さないからな、ヒック」

スタートボタンを押した。はっきり言って、酔っぱらい運転だ。

お互いフラフラ状態で撃ち合って、何が何だか分からない。

〝しまった！〟

早くも一本取られてしまった。

やはり久しぶりのゲームなので、勘が鈍っているようだ。しかし、このままでは終わらない。

〝死ね！〟

ミサイル攻撃だ。

何とか一本取り返し、残りラスト一本。

土壇場に強い私は、速攻で勝負を決め、結局このゲームは勝った。

紅君は悔しそうにしながら言った。

「佐竹さん、次はハイパーホッケーで勝負しましょう」

〝紅の奴、何とか面目を取り返そうと必死だな。だけど、このハイパーホッケーは得意中の得意。以前TBSの東京フレンドパークⅡで、森口博子ちゃんとコンビを組んで、バカルディーに勝ったぐらいだからな〟

サーブは私からだ。

〝アラッ？〟

酔ったせいで焦り、空振りをしてしまった。

「エヘッ、ごめんね」

もう一回、打った。

〝パスッ〟

カスッた状態でパックが飛んだ。

紅君は待ってましたとばかり、思い切り振った。

〝スカッ〟

これまた大きく空振りをして、パックはそのままゴールに入った。

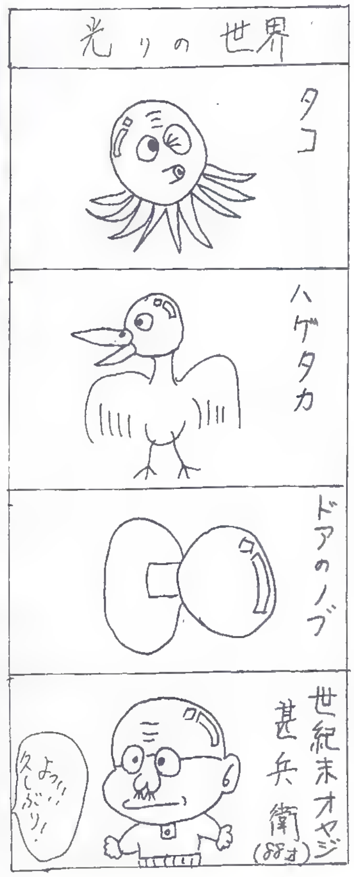
最終的には私が勝ったのだが、対戦というにはお粗末なもので、恥ずかしいかぎりであった。

これからは、ゲームをする前に酒は飲まないでおこうと心から誓った一日だった。



（大阪府　亜細亜人くん）

取材ウラ話　今回のポエム「忘却」は実話だ。その上、カメラにフィルムが入ってなかったなんて…言えない。



ポエム「忘却」

カバンを忘れた
どこに置いたんだろう
あの闘いの場かしら
それとも憩いの場かしら
不安な気持ち
でも表に出せない
神様、
助けて

by 竹森一座

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　29歳 格闘家 計3個（9／9現在）の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは〒169新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2F正道会館内怪獣王国G係に80円切手同封で

お便り募集中!!

八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り＆ご意見、ご感想などジャンジャンプリーズ！イラストなんかも募集しちゃうぞ！あて先は新声社㊝係。

コンスポ乗っ取り計画'94

今月の新作情報

マイクロキャビン「英雄志願」BGM集



1994年10月26日発売
データムポリスター
CD：DPCX−5044
価格：¥2500（税込み）

マイクロキャビン最新ヒットゲーム（98シリーズ、エプソン）「英雄志願」のBGM集が発売された。たくさんの女の子が登場するこのゲームは、繰り返し遊べるゲーム性で注目されたものだが、BGMのほうもなかなか。過去に出たゲームのBGMの評価も高いだけに、今回のものも期待していいと言える。CDの中身は、オリジナルFM音源17曲とアレンジ5曲、そしてボーナスとして1曲、計23曲収録だ。

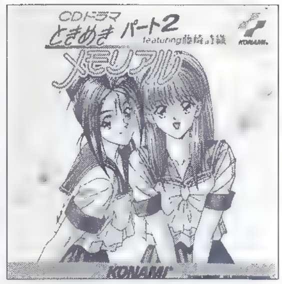
ラグナロク アルバム&シングルCD



1994年10月26日発売
データムポリスター
CD(アルバム)：DPCX−5045
価格：¥2500（税込み）
CD(シングル)：DPDX−5013
価格：¥1000（税込み）

人気パソコンゲーム「ラグナレック」（グローディア作）のバックでかかる曲を全部集めたアルバムと、そのイメージソングとなっている優加しおりさんが歌う「ラグナレック」のシングルCDが発売された。アルバムは中村一気氏が担当し、全部で21曲を収録。シングルは、イメージソング2曲とそのカラオケ、合わせて4曲が収録されている。

ときめきメモリアル パート2 ~Featuring 藤崎詩織~



1994年11月3日発売
キングレコード
CD：KICA−7646
価格：¥2800（税込み）

コナミレーベルの大好評CDドラマ「ときめきメモリアル」の第2弾の登場。3部構成になっているCDドラマは、前作の続編。そのドラマの間に入るイメージソングは、十一夜 恵役の國府田マリ子さん、戎谷 淳役の織方恵美さん、藤崎詩織役の金月真美さんが担当している。CDの後半は、藤崎詩織ファンはたまらない詩織のテーマ曲、セリフ集がつまっている！主題歌のフルコーラスもあるぞ！

DISC BOX



ずるずる

今年の冬は暖冬っていう話。衣替えの時期が過ぎてもしばらく半袖のシャツの人がいたぐらいだからねえ。でもまあそのまんま冬になるわけはないからしっかり冬の準備はしないとね。そこで心配になってくるのが雪だ。10月の初旬、北海道の高いところで雪が降ったらしいが、はたして本州はいかに。12月中旬には降ってほしいものだ。

TOP10 10/1〜10/15 ⑦屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	商品番号	価格
CDトップ10	1位	−	85	ネオジオスーパーライブ!1994	PCCB-161	2500円
	2位	−	66	ヴァンパイア	SRCL-2969	2000円
	2位	1	66	リッジレーサー2	VICL-15031	1500円
	4位	8	33	バーチャファイター	TYCY-5386	3000円
	4位	−	33	戦国エース	GCD-1	3000円
	4位	−	33	サムライスピリッツ	PCCB-135	1500円
	7位	3	28	魔法大作戦	GCD-3	1800円
	8位	4	23	ときめきメモリアル SOUNDコレクション	KICA-7644	2800円
	8位	5	23	CDドラマ 究極戦隊ダダンダーン	KICA-1151	2800円
	10位	8	19	デイトナUSA	TYCY-5392	3000円
ビデオトップ10	1位	−	309	ヴァンパイア	GV-12	6800円
	2位	1	83	極上パロディウス	GV-11	6000円
	3位	3	31	スーパーストリートファイターⅡX	GV-9	7000円
	4位	8	9	スーパーストリートファイターⅡ	GV-7	6800円
	4位	4	9	デイトナUSA	TYVY-5002	4900円
	4位	2	9	ネオジオギャルズグラフィティ	PCVP-11504	4800円
	7位	5	8	サムライスピリッツ	GV-4	7000円
	8位	6	6	バーチャファイター	TYVY-5001	3800円
	9位	8	5	ファイターズヒストリーダイナマイト	PCVP-11495	4800円
	9位	8	5	龍虎の拳2	GV-8	6800円

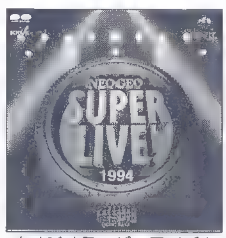
CD&ビデオトップ10

今号の総評

CD、ビデオとも、順当に新しいものが上位に入ってきている。特別なタイトルのものもあるが、基本的にはアーケードものなので、私としては文句なしというところかな。CDは、ヴァンパイアがトップをとれず、両制覇にはならなかった。ネオジオ強しといったところ。ビデオは、新作の順といったところか。役に立つもの系が上位にきているようだ。

CD編

ネオジオパワー炸裂！みごとに1位をとった。2位にヴァンパイア。しかし、同率でリッジ2が。強いのか弱いのかちょっとわからないところ。今後どうなる？ 4位は3タイトル。「2」の登場が待ち遠しいバーチャに、再々度復活の2タイトル。この底力はいったい何？ そして魔法、ダダンダーン、ときメモ、デイトナと続く。どれもベスト10内に長居しそうなタイトルなので、毎回のコメントが苦しい。いいものはいいってことなんだけどね。でもどうしてもっと早くみんな買わないのかなあ。



ネオジオスーパーライブ！

ビデオ編

ビシッとヴァンパイアが1位をとった。ちまたの人気とちょっと違うが、攻略性のあるゲームなので役に立つこと間違いなしの作品だ。以下は現在の人気実力の通りかな。とくに疑問をもつタイトルもないし、新しいものが出なければこの状態でしばらくはいきそうだ。スーパーストⅡがまだ上にあるっていうのもすごい。SNKものが少ないのがちょっと気になるかな。


ヴァンパイア

國府田マリ子の GAME MUSEUM

所長：國府田マリ子
副長：佐藤ディレクター
忘れん坊：トロッチ松森

第13話「極!!暗黒星雲のワナ!!」



激!!サトデュー千人コンサートの巻

佐…あー、今日は体がダルいなぁ。筋肉がユルユルだー。

ト…うにょ?

國…フフフ…（マリ子嬢、極めて合理的に登場）私が佐トデューのキンニクダルダルな理由を教えちゃいましょう。

佐…うっ…。

國…実はですねー、先週末にラジオ関連のイベントがあったのよ。その時に、私がムリヤリ佐トデューをステージに上げたのウプププ。

ト…うあ。

國…そして、千人もの観衆が見守る中で、佐トデューに「契(ちぎり)」をムリヤリ歌わせたのよホーッホッホッホッ。

佐…そのおかげで体力、精神ともにヘロヘロになってしまったのだ。何しろ千人もの観衆の前だったし。

ト…（チャレンジャーだ…）

11月23日「PURE」大発売 買うべし皆の衆!!

ト…トコロで、今月の23日にはマリ子さんのオリジナルファーストアルバム「PURE」が発売されますね。

國…ええーとにかく豪華なアルバムなんですよ!!作詞作曲の皆さんは超一流の顔ぶれで、あのプリプリの富田京子さんに作詞してもらったり、まさにゴージャス極まりないアルバムに仕上がりました。

佐…うむ。私が言うのもナンだが、とにかくやみくもに素晴らしいアルバムであることは間違いない。オールカラーブックレットなどが特典で付いてくるなどいたれりつくせり。買うしかないだろうな。

國…私も何曲か作詞したりして、もう気合い入りまくり♥

佐…すでにシングルカットされている曲は、リミックスアレンジして再収録してあるぞ。まさにこれ以上何を望む!?ってな感じだ。

ト…ス、スゴいっスね!!さっそくボクも㋘屋に買いに行かなくっちゃ!!（営業）

國…アルバムが好評なら、ライブなどもやっちゃおうかと思ってるんで、みんな応援よろしくね。

佐…頼むぜ。

ト…頼まぁ。

続くにょ



インフォメーション

中間試験どお？受験勉強進んでる？「"あたかも"を使った例文を作りなさい」っていう問題に「机の上に花瓶があたかもしれない」なんて答えちゃダメだぞ!!がんばれ。

キミはあの歌声に触れたか？ 國府田マリ子Pure Tourはじまる！

本誌でもおなじみ、國府田マリ子さんのライブツアーが始まったぞ。今回はそのツアー初日となった10月9日(日)、名古屋での模様をリポートしちゃいましょう。

〝國府田マリ子PURE TOUR〟はマリ子さんのファースト・フルアルバムの発売を記念して、名古屋ほか5カ所で開催されるもの。ツアーのスタートをきる10月9日、名古屋・ダイヤモンドホールには500人のファンが集合しました。会場は超満員だったんだよね。

ライブは『僕らのステキ・Sutekiバージョン』で幕を開けました。途中、レコーディングの裏話や、大盛り上がりのアブナイ話などを挟んで、全7曲を披露したマリ子さん。中には、プログラムに入っていなかった『誰のせいでもない二人』をアカペラで聴かせてくれたり、大サービスのマリ子さんのステージにファン大満足の一日でした。

さて、ツアーのほうは10月30日（日）、11月3日（祝）の京都と公演を無事に終え、残すは2カ所のみ。

11月23日（祝）には兵庫・つかしんチャーチスクエア（尼ケ谷市）にて、希望者には直接、現地に来てほしいんだけど、今のところ開演時間未定につき、要チェックを願います。

12月25日（日）には東京・豊島公会堂てツアーラスト公演を。入場には招待券が必要なのでただちに応募しよう。



11月23日(祝)についてのお問い合わせは――
03(3945)2114
キングレコード(株)
販促2部まで。
12月25日(日)
豊島公会堂公演に関しての入場方法は――
往復ハガキで応募のこと。
往信用ハガキの、表に応募先を、ウラにあなたの住所・氏名・年齢を。
返信用ハガキの、表にあなたの住所・氏名を、ウラは白紙のまま。
〒112 東京都文京区音羽1～2～3 キングレコード（株） 國府田マリ子ソロアルバム発売記念イベント係まで。
12月10日の消印まで有効です。

國府田マリ子のGAME MUSEUM ～特別編「大旋風!! 秋のそよ風はちょっぴりイジワル♡の巻」～



代表取締役　國府田マリ子
中間管理職　佐藤ディレクター
アルバイト　トロシコ松澤

松澤、いきなりの大失態の巻

ト…ち～す、松澤ダス～。今日はおたふくかぜにかかった松山の代行で、キングレコードのスタジオに来たダス。

あ、あそこの部屋でマリ子様がレコーディングしているダスよ。マリ子様～。

（松澤、レコーディングルームに乱入。1テイク台なしになりスタッフ大激怒）

マリ子さん、新アルバムを語るの巻

ト…マリ子様、先ほどはすまんダス。迷惑ついでに今度出るアルバム「PURE」について教えてほしいダスよ。

國…えーと、キングレコードから11月23日に発売されるCDです。おわり。

ト…ヒィ～、マリ子様イジワルはなしダス～。謝るダス、心の底から謝罪するダス～!!

國…まあまあ、落ち着いてください。今のは冗談ですから。

ト…ホッ（安堵）。

國…それで「PURE」なんですが、実はこれ、私にとって初めてのオリジナルフルアルバムになるんですっ。

ト…ワ～ッ!!ドンドンドンドン（パフパフ）。

國…アオリありがとうございます（笑）。全部で11曲を収録しておりまして、そのうちの4曲はなんと!!わたくし國府田による作詞なんですね～。

ト…オオッ、それは凄いダス。しかも「注目の作家、アレンジャー陣が強力バックアップ！」ダスか（↑プレス資料丸読み状態）。

國…曲自体も、50ぐらいの候補の中から「歌いたい曲」だけを選ばせてもらいましたからね。気合入ってますよっ!!

ト…よ～し、僕もレコード屋で10枚ほどガメて…バキッ!!（松澤、マリ子嬢のチョップにて果てる。しあわせ～）

ト…そ、そういえば今回は佐藤さんがいないダスね。

國…あ、忘れてた♡

（「忘れてた♡、じゃないですよお～！」と佐藤氏爆涙）

つづく

NEO・GEO-CDを手に入れろ！ 全国縦断ツアーが始まったぞ!!

日　程	地区	会　場	最寄り駅
11／20（日）	東京	ラフォーレ飯倉	地下鉄日比谷線「神谷町駅」
11／27（日）	大阪	マイドーム大阪	地下鉄「堺筋本町」「谷町４丁目」
12／４（日）	名古屋	国際会議場（白鳥ホール）	地下鉄「日比谷」「西高倉」
12／11（日）	仙台	メイフェアプラザ仙台WASSE	地下鉄「八乙女」
12／18（日）	福岡	福岡ファッションビルFFBホール	博多駅

暑かった今年の夏、日本を縦断して行われたNEO・GEO-CD全国縦断ライブツアー。その熱き戦いの数々は記憶に新しいところ。

その興奮がいまだ醒めてないキミ！全国ツアーの第2弾が開催されているのを知っているか!?

前回よりもさらにパワーアップした「全国席巻!!NEO・GEO-CD LIVE TOUR Part2」（仮称）。11月12日（土）に行われた札幌大会を皮切りに計6カ所をロード。〝真サムライスピリッツ〟のゲーム大会、NEO・GEO-CDが当たるイベントなどを用意し、キミの参加を待っている。

希望者は当日、会場へ直接来てもらいたい。ゲストの千葉麗子ちゃんもツアー参加が決定しているぞ（12月4日名古屋大会を除く）。

ソニックウォッチ、パックマントレーナーで…秋のファッションオッケー！

う～、寒い。冬が1ドット1ドット近づいてくる今日このごろ。こんな時ゃトレーナーの出番っす。

さて、このシーズン、冬物を新調しようかなぁなんて人にも、なんかおしゃれなゲームグッズが欲しいなぁ、なんて人にもお薦めの店を紹介しよう。

「デジタルメディアショップGAMESOUL」はTVゲームのキャラクターをあしらったカジュアルなシャツ、バッグなどをあつかったお店だ。



お店の鈴木さんの売れ筋紹介コオナア。



INFORMATION

コスチューム プレイ ダンス パーティー
略して"コスパ"芝浦ゴールドにて大開催!!



右から、宮内知美ちゃん、大張兄ィ、桜井智ちゃんだ、二人共超～カワイかったぞ♡

ゴウカイザーギャルの２人だよん。

イベントが始まって踊りまくる、人、人、人、アニソンでここまで踊りまくれるとは……。

当初ジュリアナ東京にて開催予定だったコスパだが、ジュリアナ閉鎖ということもあり場所をゴールドに移しての開催となった。

10月16日ゴールド前は入場を待つ人であふれていた。正午開場でゴールド会場はスグに満員状態になった。会場内には、来年発売予定のテクノスジャパン発表ネオ・ジオゲーム"超人学園ゴウカイザー"が完成度50%の状態で置いてあったぞ。キャラクターデザインをした大張兄ィは超技らしき物を出しまくっていた…ズルイ…。

12時30分イベントスタート3Fメイン会場はアニ・ソン+コスプレをする人たちでもう何がなんだかわからない状態。コスプレはゲームキャラがメインだったようだが、中には新日本プロレス"ライガー"までいたぞ!!しかも軽いステップで踊りまくっていたのだ……。

イベントラストごろにゲスト登場。宮内知美ちゃん、桜井智ちゃん、大張正己兄ィだ。ゲストのみんなにコメントを語ってもらったら、知美ちゃんが11月に写真集の三冊目が出るのでよろしくネとのこと、智ちゃんは、ゴウカイザーキャラ"かりん"の声を当てているのでぜひプレイしてねーと言っていたぞ、大張兄ィはゴウカイザー全力投球でいきます!!と熱く語っていた。

最後にイベント側のほうからコスパは今回限りではなくこれからも機会があれば、開催して行きたいと思っていますのでよろしくお願いしますとイベント成功を表す言葉を語っていた。

これからもコスパみたいなイベントが増えていけばイイなと思ったⓚでした。

スタッフ大量募集なんだってば!! キミも仲間だ！応募せよ!!

㋘屋東京店店長候補（正社員）

東京・内神田の㋘屋１号店店長候補大募集!!

勤務地　東京・内神田
時　間　午前11時から午後８時
年　齢　24歳以上28歳以下
待　遇　月給22万以上　交通費全額支給　昇給年１回　賞与年２回　社保完備　諸手当あり　社員旅行年１回あり
休　日　週休２日（シフトによる）
休　暇　年末年始　夏季　有給
応　募　履歴書（写真付き）職歴書を右記住所へ送付
仕事内容＝販売促進、商品企画、イベントの企画・運営、アルバイト管理などお店の管理・運営について全般を担当します。

㋘屋名古屋店店長候補（正社員）

新オープン予定の㋘屋３号店「名古屋店」の初代店長を大募集!!

東京店で研修後、名古屋店のオープニング店長として名古屋に赴任だ！
勤務地　研修中・東京　神田　研修後・名古屋
時間・待遇・仕事内容などは東京・神田店店長候補と同じ。

●編集アシスタント（アルバイト）
勤務地　東京・内神田
時　間　午前10時から午後６時
年　齢　20歳以上25歳以下
待　遇　日給7500円　交通費全額支給
休　日　週休２日（土・日）
応　募　履歴書（写真付き）を下記住所へ送付
仕事内容＝編集部で雑誌・書籍制作の補助業務をしてもらいます。編集部内の掃除からプレゼント発送、お使いなど編集者の手足となってフットワーク軽く働いてもらいます。

●攻略スタッフ
年　齢　18歳以上（高校生不可）
待　遇　当社規定による（面接の際に説明）
応　募　履歴書（写真付き）、ワンコインゲームリスト（20機種以上）および攻略原稿（ゲーム・枚数自由）を下記住所へ送付
仕事内容＝ゲーメストに掲載するゲームの攻略記事を執筆していただきます。記事執筆の仕事の中にはその記事に必要な写真の撮影用プレイなども含まれます。

履歴書送付先：〒101　東京都千代田区内神田１-11-４藤吉ビル
株式会社新声社「××××募集係」
ご応募の際には、かならず希望職種を「×××募集係」と明記してご送付ください。
電話でのお問い合わせは　03-3293-9321まで

現在、渋谷のパルコパート3の東京店と心斎橋パルコの大阪店の2店舗が営業中だ。

店内に置かれた商品は、どれも"バーチャファイター"から"スペースインベーダー""パックマン"などおなじみのキャラクターがデザインされたものばかり。トレーナー、帽子、腕時計などの各種アイテムが2500円から売られている。

いかにもおしゃれな恋人さんたちが買っていきそうな「パックマン」のトレーナーから、昇龍拳コマンドがあしらわれた「ストII」Tシャツまでいろんな商品が店内に並ぶ。

「常時、新製品が入荷するので、7月の開店から今までに何アイテム扱ったかわからない」とは店長の平子さん。お客さんは学校帰りに立ち寄って買っていく人が多いとか。

「今のシーズンですと、修学旅行で東京に来た学生さん。おこづかいと相談しながらも買い込んでいかれます」。シーズンだもんね、修学旅行。

最近の売れ筋は「ソニック&ナックルズ」のパーカー(6500円)だとか。

ゲームにあまり詳しくない彼女と行っても楽しめるお店。この秋、キミもどうかな?

今回は「GAMESOUL」の2店舗でしか手に入らない「大笑いソニック」トレーナーを2名様にプレゼント。インフォメーション・ソニックトレーナー係まで応募してね。12月14日必着でよろしくー

間に合うぞ！新作ゲームへの近道 「AM・フレッシュ'94IN中部」へ急げ！

先日、幕張で行われたAMショーには熱いニュータイトルが大量出展されてビックリしたよね。幕張に行った人にも、行けなかった人にもうれしいニュースを紹介しよう。「アミューズメントマシン・フレッシュ'94IN 中部」が中部地区初のAMショーとして、11月19日(土)、20日(日)の2日間にわたって開催される。会場は名古屋の中小企業振興会館・吹上ホール。

テーマは「夢・技術・遊び」で、これまで東京やそのほかの地区で行われたAMショーとはちょっと違った趣向で展示会が催されるとか。

大豊作だった秋の新作ゲーム。一足先に楽しめちゃう絶好の機会だよね。それから、本誌・ゲーメストもブースを用意してショーに参加するつもりだから、中部地区のみんな、遊びに来てね。

前売券もチケットぴあで現在発売中。当日入場料千円。開催せまるこの好機を見逃すな！

問い合わせ＝アミューズメントマシン・フレッシュ開催実行委員会　052(931)6158へ。

出展企業一覧

アイマックス、大平技研工業、栗田技研、コナミ、サン電子、サンワイズ、ジャレコ、セガエンタープライゼス、テクモ、中日本リース、ナムコ、バンプレスト、ユウビット、タイトー、エス・エヌ・ケイ、迎夢、エスケイジャパン、カプコン、ミユキ工芸、新声社（９月20日現在）

バンタンのイベント終わる。 ゲーム誌編集長かく語れり

先日行われた「VANTAN CREATORS FCS '94」に参加した人はいるかな?実は10月23日（日）には「ゲーム雑誌編集長討論会」ってのが開催されたんだけど、この企画に石井ぜんじ・本誌編集長がパネリストとして参加したんだよね。

今、巷で話題の家庭用ニューハードは、その機能を使いこなしたソフト開発にまだ時間がかかるだろうという意見や、"ゲーム性"の話題では、シューティングしかなかった頃のワクワクした気持ちは何だったんだろうという声も聞かれた。

大勢況だったこのイベント。これからもこういったイベントがあちこちで開かれるといいよね。

すばらしい本屋さん92軒

名古屋市千種区 池下三洋堂

東京・大阪につぐ大都会である名古屋。とはいうものの、マニア向けの店で不毛地帯だ、というのも又事実です。そんな中、孤軍奮闘しているのが当店「池下三洋堂」です。
コミックからゲーム、文庫、同人誌まで、幅広く取りそろえて皆様のご来店をお待ちしております。(特に男性諸氏向けの品は充実しております。)お探しの本がきっと見つかることでしょう。コミック、ゲームフロアは3階になっております。


あなたのご来店をお待ちしております。

「すばらしい本屋さん」になりたい書店様へ

ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当　営業部　加藤剛
TEL　03(3293)9326

ゲーメストバックナンバー常備店 すばらしい本屋さんリスト

北海道地方

●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

東北地方

●鳳書院仙台書店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●蔵王書店米沢店
山形県米沢市中央1-9-20米沢ポポロ内
☎0238-22-0900

関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-22-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8　1F
☎03-3251-3100
●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんかの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんかの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16　KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんかの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんかの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●まんかの森上野店
東京都台東区上野6-16-16上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんかの森町田店
東京都町田市森野1-15-12長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんかの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●静雲堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466-25-6316
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●アニメニト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6 109ビル1F
☎048-646-0320
●ソフマップ大宮店
埼玉県大宮市桜木町2-1アルシェ1F
☎048-648-2011
●まんかの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方

●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●TSUTAYA五智店
新潟県上越市五智国分字中野2449
☎0255-44-7660

東海地方

●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5-22-10
☎053-454-7898
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●WAVE豊橋向山店
愛知県豊橋市佐藤町オノ町70-1
☎0532-64-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市湖崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミッ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3525

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8287
●北九州ソフト開発パーティ
（ゲームセンター）
福岡県行橋市中央2-25緒方ビル2F
☎093-436-2779
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-11-10
☎093-521-1044
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

●何枚もハガキを出されるときは、封筒にまとめて入れてネ。安くなりますよ。待ってま～す。

ここに80円切手をはってください

郵便はがき

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社

四コマ大募集

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94係

ヴァンパイア係

(ふりがな)お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

（12月15日号）

(ふりがな)お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　） ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル4F

株式会社 新声社

疾風魔法大作戦の感想文大募集だ!!

(ふりがな)お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
(ふりがな)ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　） ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

※分かっていると思うけど、四コマは縦書きなので、横書きにして送って来ないようにしてね。

タイトルは、鉛筆で書いといて下さいね。

ペンネーム（　　　）

キリトリ線

もう最終面はクリアしたかい？今回は、疾風魔法大作戦の感想文を募集するよ。このゲームは楽しみ方がいろいろあると思うけど、ここではゲーム全体の感想を聞かせてほしいんだ。いろんな感想を待ってるよ。

締め切り：11月30日消印有効

※詳しくは171ページをご覧下さい。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

キリトリ線

すべてのゲーマー必携の書ここにあり!!

バックナンバーリスト

現在在庫がある希少なゲーメストバックナンバーを紹介するぞ。購入方法は、①右のページにあるすばらしい本屋さんに直接買いにいく、②近くの本屋さんに注文書〔ついているハガキに欲しいNo.を記入〕を持っていく、③東京、大阪の㋘屋に直接買いに行く〔場所はP140参照〕など数パターンある。全号収集した剛の者こそ、真のゲーマーといえるだろう。さあ、売れ切れる前に買い集めよう!

No.38（'89年11月号）500円　ダライアスⅡ
No.44（'90年5月号）500円　AOUショー'90
No.47（'90年7月号）500円　パロディウスだ!
No.48（'90年8月号）500円　パロディウスだ!
No.50（'90年10月号）500円　ダークシール
No.52（'90年12月号）500円　AMショー'90
No.53（'91年1月号）500円　U.S.ネイビー
No.54（'91年2月号）500円　ゲーメスト大賞
No.55（'91年3月号）500円　ドラゴンセイバー
No.56（'91年4月号）500円　ストリートファイターⅡ
No.57（'91年5月号）500円　AOUショー'91
（付録）ゲームCD&ビデオオールカタログつき
No.64（'91年10月号）1000円　増刊　ストⅡ
（付録）かきおろし巨大ポスターつき
No.77（'92年9月号増刊）1200円　増刊　ストⅡダッシュ
（付録）ストⅡダッシュポスターつき
No.81（'92年11月号）1200円　増刊　1991オールカプコン
（付録）かきおろし巨大ポスターつき
No.84（'93年2月号）500円　第6回ゲーメスト賞
（付録）CAPCOMポストカードブックつき
No.87（'93年3月号増刊）1200円　増刊　ギャルズアイランド2
（付録）春麗　豪華ポスターつき
No.90（'93年5月号）530円　AOUショー'93
No.91（'93年5月号増刊）1200円　増刊　餓狼伝説2
（付録）大張正己かきおろしポスターつき
No.94（'93年7月号）530円　ワールドヒーローズ2
No.96（'93年8月号）550円　ワールドヒーローズ2
（付録）美樹本晴彦マクロスⅡ特大ポスターつき
No.97（'93年3月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.4
No.99（'93年9月号）1200円　ワールドヒーローズ2
（付録）選べるマッドマン特大ポスターつき
No.102（'93年11月号増刊）1280円　増刊　サムライスピリッツ
No.104（'93年12月号増刊）980円　増刊　最新格闘ゲーム2
No.105（'94年1月号）550円　竜虎の拳2
No.106（'94年1月号増刊）1280円　増刊　餓狼伝説スペシャル
No.107（'94年2月号）550円　第7回ゲーメスト大賞
No.108（'94年2月号増刊）1280円　増刊　スーパーストⅡ
（付録）スーパーストⅡ特大ポスターつき
No.109（'94年3月号）530円　龍虎の拳2
No.111（'94年4月号）550円　スーパーストⅡX
No.112（'94年4月号増刊）1280円　増刊　ギャルズアイランド3
（付録）ギャルズカレンダーつき
No.113（'94年5月号）550円　AOUシーョ'94
No.114（'94年5月15日号）500円　スーパーストⅡX
No.115（'94年5月15日号）1280円　増刊　龍虎の拳2
（付録）SNK特大ポスターつき
No.116（'94年5月30日・6月15日合併号）500円　極上パロディウス
No.117（'94年5月30日号）1280円　増刊　バーチャファイター
（付録）バーチャファイターフルモーションポスターつき
No.118（'94年6月30日号）500円　極上パロディウス
No.119（'94年7月15日号）550円　スーパーストⅡX大会
No.120（'94年7月19日号）1280円　増刊　スーパーストⅡX
（付録）スーパーストⅡXポスターつき
No.121（'94年7月30日号）550円　ヴァンパイア
No.122（'94年8月15日号）500円　ヴァンパイア
No.123（'94年8月号増刊）1280円　増刊　ワールドヒーローズ2JET
（付録）ワーヒー2JETポスターつき
No.124（'94年8月30日号）550円　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
No.125（'94年9月号増刊）1280円　増刊　極上パロディウス
（付録）こいつ&あいつペーパークラフトつき
No.126（'94年9月30日号）530円　真サムライスピリッツ
No.127（'94年10月15日号）550円　バーチャファイター2
（付録）豪血寺一族2徹底ガイド
AM最強ゲームはどれだ!?
No.128（'94年10月30日号）550円　ダライアス外伝
No.129（'94年10月30日号増刊）1380円　ヴァンパイア
（付録）ヴァンパイア　スペシャルポスター
No.130（'94年11月15日号）530円　X-MEN
No.131（'94年11月30日号）530円　X-MEN

ゲーメスト単行本

- ストⅡ　波動拳の謎　価格(980円)
- 餓狼伝説の謎　価格(980円)
- 侍魂の謎　価格(980円)

ゲーメストムック

Vol.1 サウンドコンプリート スーパーストリートファイターⅡX 価格(3500円)
Vol.2 ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 価格(1280円)

GMコミック&GMビデオ 既刊リスト

すばらしいビデオや、楽しいコミックスがほしい人は140ページのハガキ短冊に①希望タイトルの数量を記入。(短冊に希望タイトルがない場合は、リストの中から選んで直接本屋さんに注文してね。)②名前・電話番号・合計数を記入。③書店に短冊を持っていって注文する。以上で欲しいものがバッチリ手に入るぞ。また、ビデオに関しては読者サービス部の通販でも手に入るので108ページを参照してくれ。

餓狼伝説　画・LEO ADVER　作・雲絡霞
・本誌に掲載された、あの餓狼伝説がコミックスになって帰って来た。　980円
アンダーカバーコップス①　古葉美一
・珍客の絶えない安樺荘を舞台にUCCの面々が繰り広げる珍騒動。　980円
ワールドヒーローズ2①　雑君保プ
・ゲーメスト読者の人気者、雑君先生の初期作品も収録。　980円
ダークエッジ　なかどくにひこ
・鋼鉄の都市に生きる者たちの熱き魂の鼓動が鳴り響くSFバトル。　980円
アクアリウム　須藤真澄
・もっこちゃんとお魚たちのほのぼの世界を堪能してください。　980円
出たな!!ツインビー①　吉崎観音
・おなじみコナミのツインビーをテーマに侵略者からドンブリ島を守る。　980円
なちゅらるアニマ　滝沢ひろゆき
・クスノキから現れた、精霊アニマと誠と仲間たちの物語。　980円
豪血寺一族①　貴城　輝
・大山礼児と豪血寺一族が異形の軍団と果てしない戦いを繰り広げる。　980円
龍虎の拳　画・天獅子悦也　作・石井ぜんじ
・現在、好評連載中の龍虎の拳2の第一部にあたる作品。　980円
餓狼伝説2・4コマ決定版
・テリー、アンディ、舞、餓狼2キャラたちが縦横無尽にボケまくる。　580円
サムライスピリッツ・4コマ決定版
・ガルフォードにパピィの名コンビの活躍が光る。　580円
餓狼伝説スペシャル・4コマ決定版
・スペシャルになって帰ってきた餓狼4コマ。皆のボケぶりもグレードアップ。
ワールドヒーローズ2・4コマ決定版
・ブロッケンや、マッドマンら、異色キャラが時空を超えて大活躍。　580円
ゲーパロ4コマグランプリ
・コミックゲーメストの4コマグランプリがついにコミック化。　580円
サムライスピリッツ・4コマ決定版　其ノ弐
・サムスピ4コマがさらに強烈になって帰ってきた。爆笑必至。　580円
龍虎の拳2・4コマ決定版
・龍虎フリークの技ならぬ芸の光る必見4コマ。中表紙：田島昭宇。　580円
コットン　水上広樹
・少女魔法使いコットンが相棒のシルク、アクリルと共に大活躍。　980円
SSディッカー　都築和彦
・死神こと墓掘りディッカーとユーコは花を育てるため旅をしていたが…。　980円
スーパーリアル麻雀PⅣアンソロジー
・3姉妹の繰り広げる、楽しくて、ちょっぴりHなオムニバスストーリー。　780円
スーパーストⅡ 4コマ決定版
・またも出たお馴染みの4コマ劇場。新キャラメンバーも大活躍。　580円
魔法大作戦　竜騎兵
・剣と魔法の世界を描かせたら一級品の竜騎兵が描くファンタジー。　850円
究極戦隊ダダンダーン　伊藤靈一
・悪玉ハッピードロッパーズを打ち負かせ!　正義の3人組ダダンダーン。　850円

VIDEO

Ⓐファイナルファイト	7800円
Ⓑ餓狼伝説2	6000円
Ⓒワールドヒーローズ2	6000円
Ⓓサムライスピリッツ	7000円
Ⓔ餓狼伝説2最強バトル	6000円
Ⓕ餓狼伝説スペシャル	7000円
Ⓖスーパーストリートファイターⅱ	6800円
Ⓗ龍虎の拳2	6800円
Ⓘスーパーストリートファイターⅱ X	7000円
Ⓙワールドヒーローズ2JET	6500円
Ⓚ極上パロディウス	6000円
Ⓛヴァンパイア	6800円
Ⓜザ・キング・オブ・ファイターズ'94	予価6500円

10月6日現在

めざせハイスコア!!

いよいよ今年もあとわずか。ここにきてセガ、SNK、カプコンから強力な対戦格闘ゲーが登場！冬を制するのはどのゲームか。

プレイランド　エフワン ☆＝4（6）

宮城県仙台市青葉区中央2－6－6タベイビルB1　☎(022)261－5782

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード（マリオン）	1,093,800	R T	2－5 (連)付
2	ガンバード（鉄）	1,005,000	お師匠	2－4 (連)付
3	ガンバード（バルナス）	888,500	FEATHER－TND	2－2 (連)付
4	ガンバード（アッシュ）	1,003,200	戦国人	2－4 (連)付
5	ヴァンパイア（オルバス）	1,314,000	スマキッカー佐川	ALL
6	ヴァンパイア（アナカリス）	1,284,200	MR	ALL (必)付
7	ヴァンパイア（フェリシア）	1,395,400	Zonian－Zombie	ALL (連)付 (P)×15－2－2
8	雷　電DX(連)（初級）	6,471,940	MATXXDX	ALL 5万人形×10
9	極上パロディウス(連)（ミカエル）	3,147,700	SFL－YDL	S・STAGE
10	スーパーストリートファイターⅡX	1,967,700	MR	ALL (連)付 チュンリー

ゲームセンタードリーム ☆＝1（14）

宮城県仙台市若林区古城1－4－17　☎(022)224－1046

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝（上Vゾーン）	8,374,920	AGM小黒正巳、D！	ALL 連なし ノーミス
2	ダライアス外伝（Wゾーン）	6,397,300	AGM小黒正巳、D！	ALL 連なし 残2
3	ダライアス外伝（Yゾーン）	5,566,990	とりとりとりあえず TOROPY.	ALL 連なし
4	ガンバード（マリオン）	907,500	三蔵のり子は 連なし（コスリ）	2－3 連なし
5	ガンバード（バルナス）	879,100	FEATHER－TND	2－2 連なし
6	ぷよぷよ通	1,224,724	PAL－KEN	ALL
7	豪血寺一族2（アニー）	1,785,300	狩りの時間だ。	10人目
8	疾風魔法大作戦（ミヤモト）	1,291,832	戦国人	2周ALL 連なし
9	魔法大作戦（ミヤモト）	3,231,120	戦国人	2周ALL 連なし
10	ダライアス外伝（上Z'ゾーン）	3,640,700	三蔵のり子	Z'ゾーンまで 連なし

ハイテクセガ青森&新町 ☆＝0（13）

青森県青森市新町1－8－10　☎(0177)34－3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	疾風魔法大作戦	1,126,925	水野亜美タイツ晴郎	ニルヴァーナ 2－6
2	疾風魔法大作戦	1,105,465	よいではないか　響	ミヤモト 2－5
3	ヴァンパイア	1,152,700	ペポー松森の友人 のつもり2号	アナカリスALL P×19 D×4
4	ヴァンパイア	768,500	ひびき	モリガン ALL
5	雷　電DX	5,628,330	小柳1丁目ワーオ	練習STAGE ALL 2P側
6	デイトナUSA	3′30″87	伊藤カルシウル紀男	上級 T・A 完走
7	痛快ガンガン行進曲	194,405	陽が射す　星矢	ミン ALL(必)
8	痛快ガンガン行進曲	196,085	ドラゴン　支流	剛 ALL(必)
9	痛快ガンガン行進曲	206,050	器具です　氷河	条 ALL(必)
10	スーパーストリートファイターⅡX	1,552,500	野猿峠　立石	豪鬼 ALL 爪×3

ゲームプラザヴィクトリア ☆＝3（20）

北海道札幌市南区澄川4条3－3－11　☎(011)813－6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スペースインベーダーDX	333,330	初プレーエンドレス ヤロー　byやす	エンドレス!!
2	ラグナロク（連なし）（アンクルベアード）	5,139,050	あつし	ALL 残×0
3	ラグナロク（連なし）（アンクルベアード）	5,359,500	あつし	ALL 残×0
4	ラグナロク(連)（シャルロット）	3,328,860	PHU－SDR	ALL 残×0
5	スーパーマッスルボマー(連)（キマラ）	5,070,100	PHU－SDR	ALL
6	スーパーマッスルボマー（ブドー）（連なし）	3,463,700	(EDO) 本田部屋親方	ALL
7	極上パロディウス(連)（こいつ）	3,538,500	KRL－バイキン	SPステージ
8	雷　電DX(連)（練習）	11,345,910	PHU－SDR	ALL 2P側
9	ワールドヒーローズ2JET（キャプテンキッド）	251.36	PHU－SDR	ALL
10	龍虎の拳2（キング）	3,182,000	亜美ちゃんたつる	ALL 1ミス D×3

プレイランドファンタジア&バレンシア ☆＝0（5）

秋田県本荘市出戸町岩淵下103ジョイフルシティ内2F　☎(0184)24－5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝（上Vゾーン）	7,305,310	ギャラいけ	1コインALL ノーミス 連付
2	ダライアス外伝（上Vゾーン連なし）	6,590,540	ギャラいけ	1コインALL ノーミス
3	ダライアス外伝（下Zゾーン連付き）	5,413,320	ギャラいけ	1コインALL 残×1
4	ダライアス外伝（Yゾーン連付き）	5,403,390	ギャラいけ	1コインALL 残×1
5	ダライアス外伝（Xゾーン連なし）	5,217,550	ギャラいけ	1コインALL 残×1
6	ガンバード（ヤンニャン）	760,900	隊長(シ)TM	2－1
7	ガンバード（鉄）	696,700	極悪店長	2－1
8	ガンバード（バルナス）	775,600	極悪店長	2－1
9	ガンバード（マリオン）	683,700	極悪店長	2－1
10	ソニックウィングス2（ラファール）	1,009,500	隊長(シ)	2－2

プレイシティキャロット八戸店 ☆＝0（5）

青森県八戸市六日町33　☎(0178)44－8580

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リッジレーサー2（T.T）	3′14″940	石山かずきち	
2	リッジレーサー2（上級）	3′41″007	佐藤のぶきち	上級のスコア募集
3	リッジレーサー2（中級）	2′22″471	板橋のぶきち	中級のスコア募集
4	ザキングオブファイターズ'94	268,310	920	ルガール
5	ヴァンパイア（サスカッチ）	860,600	？？？	
6	痛快ガンガン行進曲	148,865	孝輔EX	キサラ使用 ALL
7	極上パロディウス（こいつ）	1,459,300	オハマラナイ	スペシャル
8	極上パロディウス（ミカエル）	1,329,500	ハマルワケネェジャン	スペシャル
9				
10				

NTK2店集計 ☆＝0（17）

北海道恵庭市本町113　☎(0123)33－2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーマッスルボマー	3,016,600	あっし	ハガー ALL
2	ぷよぷよ通	241,523	KLM－AGO	1coin ALL
3	ガンバード	72,500	最近ちょっとうかれぎみの君	2面まで ヤンニャン
4	豪血寺一族2	675,800	EL－LSK	8人目まで 大山 礼児
5	豪血寺一族2	628,000	KAN	8人目まで お志摩
6	豪血寺一族2	716,100	JAF－AOI	6人目まで アニー
7	豪血寺一族2	319,000	晶　美	3人目まで キース
8	ダライアス外伝	4,059,200	おじさんYAS	ABEINSY 1coinALL
9	スーパーストリートファイターⅡX	1,458,900	EL－LSK	ディージェイ ALL
10	リーサルエンフォーサーズ2		入荷しました！	

J&B米沢店&七日町店&山大前店 ☆＝1（15）

山形県米沢市中央1－14－12　セントラルビル1F　☎(0238)21－1864

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝(連)	10,345,620	NOPさん（求む　ゴン太郎！）	ノーミスALL Vゾーンノーマル
2	雷　電DX(連)（練習）	4,134,230	NOP－CPS(み)	1コインALL 91.6%
3	ヴァンパイア（ビシャモン）	840,600	みかのへそNIT	1コインALL
4	エイリアンVSプレデター（リン・クロサワ）	5,802,100	キャプテン沢田	1コインALL 40万エブリ
5	エイリアンVSプレデター（ダッチシェーファー）	5,619,000	キャプ沢	1コインALL 40万エブリ
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームコーナーロム ☆＝1（5）

宮城県仙台市太白区向山2－2－17　☎(022)262－9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード（マリオン）	1,192,100	R T	2－6 (連) 夕車両なし
2	ガンバード（ヤンニャン）	1,006,100	Y. S.	2－3 (連)
3	ガンバード（アッシュ）	891,700	あぶそ(へ)	2－2 (連)
4	ガンバード（バルナス）	853,900	MATXX	2－2 (連)
5	ガンバード（鉄）	949,300	お師匠	2－4 (連)
6	極上パロディウス（ミカエル）	3,043,900	YDL	スペシャルステージ (連)
7	スーパーストリートファイターⅡX（リュウ）	2,310,800	PUYO³	ALL (連)
8	ヴァンパイア（フェリシア）	1,433,900	あぶそ(へ)	ALL (連)
9	ヴァンパイア（デミトリ）	1,026,600	PUYO³	ALL (連)
10	キャメルトライ（ビギナー）	1′43″8	OMI	ALL

プレイシティ24 ☆＝6（16）

北海道旭川市2条8丁目　☎(0166)23－5089

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター（D・シェーファー）(連)	5,864,900	不良－AGO	ALL 残×0 もうありません
2	スーパーストリートファイターⅡX（サガット）(連)	2,530,500	SHADOW	ALL F×3 1－0－2
3	スーパーストリートファイターⅡX（フェイロン）(連)	2,175,900	SHADOW	ALL F－×3 0－2－0
4	スーパーストリートファイターⅡ（ザンギエフ）(連)	1,687,600	SHADOW	ALL 12－4－2
5	痛快ガンガン行進曲（シン）	168,620	AGO	ALL 工場出荷設定
6	ガンバード（マリオン）(連)	843,400	ダルシムマスター	2－1
7	ダライアス外伝（上Vゾーン）(連)	8,738,720	七瓶 (S)	ALL (B) 4－2－2
8	ダライアス外伝（Wゾーン）(連)	5,378,060	ダルシムまだやっています　魔B党－K・O	ALL (B) 1－2－2
9	ダライアス外伝（Xゾーン）(連)	6,204,710	ISS	ALL (B) 2－1－2
10	ダライアス外伝（Yゾーン）(連)	7,406,230	NK■一根岸京三郎	ALL (B) 3－1－2

JOYCOM'S ☆＝9（42）

福島県いわき市平字白銀町1－4　☎(0246)23－2965

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝（Vゾーン）	10,107,160	BAN－D（ひかりセンター派）	ALL (連) 以下ノーマル設定です
2	豪血寺一族2（アニー・ハミルトン）	3,950,700	家レイアウト変更マニア (F)	ALL (連)
3	ガンバード（ヤンニャン）	821,300	判子作りマニア（ウソ） (F)	2－2 (連)
4	ガンバード（鉄）	676,200	汗と涙と努力の人 EIT	1－7 (連)
5	ダライアス外伝（Yゾーン）	9,239,720	兄貴佐藤とANのあ・ぶ・な・い生活YMT	ALL (連)
6	ガンバード（バルナス）	494,100	ジョイカム期待の超新星！ZTT大先生	1－5 (連)
7	スーパーマッスルボマー（セイバー）	12,794,800	AND（新人さん）	ALL
8	痛快ガンガン行進曲（シン）	185,150	天野命♡（声優マニア）	ALL
9	痛快ガンガン行進曲（ボビー）	185,215	へきるちゃん（声優マニア）	ALL
10	バーチャファイター（ウルフ）	51″75	人は常に進化し続ける F'－Ch(連)	ALL (連) 超究極のため終了

ハイスコア通信 お店から①

●PLファンタジアム&バレンシア（秋田）
前々回のハイスコア通信欄において不適切な表現がありましたことをお詫びします。
フロム　ファンタジア

●JOYCOM'S（群馬）
当店には、オールドゲームが多数入っております（ないこともありますので注意してください）。
by　店員3号

●八千代プレイランドカーニバル（千葉）
GAU・T－あげおたむのすけ氏、ご来店、誠にありがとうございました。

●ゲームインダイエイ（千葉）
秋の新作格闘対戦ゲームのラッシュで、どの機種を通信対戦台にすべきか、頭を悩ませられていることでしょう。この号が発売されるころには、いったいどんなラインナップになっているのか、非常に楽しみです－（ちょっと不安だけど）。

●プレイランドスカイシアター（埼玉）
DMさん、ご来店、誠にありがとうございました。アーンド、ゴメンなさい。次回は、みんながいるときにぜひ遊びに来てください。本当にすみませんでした。

●ガリバー熊谷（埼玉）
全国の俺と同じあつしという名前のハイスコアラー諸君、俺と一緒に「全国あつし連合」を作って日本征服を目指さないかい。損はさせないよ。
by　A・Z

144ページへつづく

君こそゲーメスト!

その1

ダライアス外伝	上Z(Z')	☆ 連9,674,040	GGE-星白金-HIR	ノーベル&ヒノーズ 下井草 (東京)
	上V	☆ 連11,560,980	T.Clue-KOS	GAME's WiLL (京都)
	W	☆ 連9,975,730	GGE-LOGIN-神官ポー	ゲームスポットアテナ (東京)
	X	☆ 連9,165,530	AFO	GAME's WiLL (京都)
	Y	☆ 連11,212,310	IML-YUJ	ノーベル&ヒノーズ 下井草 (東京)
	下Z	☆ 連11,293,160	GGE-LOGIN-男のシンボルワシ(連)み	ゲームスポットアテナ (東京)
	下V (V')	☆ 連11,058,860	近江からの使者	個人申請 遊ingポイント セオラ (滋賀)
ガンバード	アッシュ	☆ 2－4 連1,146,400	ATC-N.F	ゲームコーナーフジ (東京)
	マリオン	☆ 2－6 連1,364,800	かまし	ゲームセンターコパⅢ (神奈川)
	パルナス	☆ 2－6 連1,300,800	ミー	プレイシティNASA 杉本町 (大阪)
	ヤンニャン	☆ 連1,696,600	DBL-MOL-GAUT-NAI	ゲームセンターポパイ (東京)
	鉄	☆ 2－6 連1・287,100	牧野和也	プレイシティNASA 杉本町 (大阪)
豪血寺一族2		☆ 連必8,838,900	中延からの使者(旅) (旧POW様)	荏原ゲームコーナー (東京)
ぷよぷよ通		☆ 679,358	飼葉 優里(酒)(ろ)	個人申請 マンモス城インベーダハウス (大阪)
Jリーグサッカー Vシュート		☆ ALLクリア	全国10店の皆様	
スペースインベーダーDX		☆ 100,000＋α	全国7店の皆様	
クイズ&ドラゴンズ		☆ 2,358,300	TENCAを取ろう!-内田の野望-	ゲームスポットパスカル (岡山)
オペレーション ラグナロク	連なし	☆ 5,393,750	NYF-SEI	プレイシティNASA 杉本町 (大阪)
疾風魔法大作戦	ミヤモト	☆ 連1,683,667	BBA-K.N	タウンスポットプレイランド (大阪)
	ボーンナム	☆ 連1,596,877		
	チッタ	☆ 連1,566,087	ウーキーMST	ゲームセンターコパⅢ (神奈川)
	キックル&レイクル	☆ 連1,582,297		
	ニルヴァーナ	☆ 連1,609,947	G.M.C.R-I	モンキーハウス本館 (福岡)
機動戦士ガンダム EXレビュー		☆ 連1,739,500	(お)	荏原ゲームコーナー (東京)
へべれけのぽぷーん		36,590	ABA	ゲームインDAIEI (千葉)
痛快GANGAN行進曲	シン	185,150	天野命♡(声優マニア)	TOYCOM'S (福島)
	剛	☆ 連必198,045	GSM-(連)	個人申請 ゲームコーナーフジ (東京)
	レオンハルト	連必210,730		ゲームコーナーフジ (東京)
	キサラ	☆ 連必204,175	BTM-KSM(連)	プレイランドスカイシアター (埼玉)

今回のトップはダライアス外伝から。もうおなじみのダライアスシリーズの続編です。今回初集計ながら人気、出回り共に超高く、たくさんの申請が集まりました。早くもノーミス・ノーボンバーのスコアがでているのは驚き。しかし、ダライアスシリーズの稼ぎのおもしろさは、各面ごとのボスのパーツ（部品）壊しと言ってもいいでしょう。基本は3万点ですが、もっと高いスコアのものもあるようで、このあたりをどこまで攻めきれるかが勝負の分かれ目でしょうか。また、一方通行（上Z、下V）はいいのですが、その他のゾーンはルート選びも重要な要素になってくるでしょう。いずれにしても、まだ勝負は始まったばかり。今後、かなり盛り上がりそうな注目の新作です。

お次はガンバードです。この流れを組む縦シューティングも、すっかりお馴染となりました。とくにハイスコアラーは見逃せませんね。しかし、人気も高いが難度も高く、2周目の難度は凄まじいのひとこと。とにかく街の面（列車面）が激ムズで、この面が来るか来ないかではかなり事情が変わるようです。そういったこともありまして、まだボンバーボーナスの段階ではなく、いかに先に進めるかが勝負。2−6あたりで詰まっているようです。しかし、ヤンニャンは早くも2周ALLクリアが達成されています。敵の弾を消すことができる「如意棒地獄突き」をうまく使っての達成でしょうか。それにしても攻略が早いですね。こちらの勝負もまだ予想がつかない状態です。今後はどのような展開になるでしょうか。

（145ページに続く）

モンテカルロ ☆＝3 (19)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ラグナロク(連なし)(ミス・シャルロット)	2,565,580	SnRun-YASUKI−チワワ	1cALL
2	ラグナロク(連なし)(スウィフト・アーノルド)	2,212,550	SnRun−YASUKI−チワワⅡ	1cALL
3	ラグナロク(連なし)(アンクル・ベアード)	3,211,000	チワワってるよ♡ YASUKIくん!	1c8面
4	豪血寺一族2(キース・ウェイン)	3,668,800	クリアー2回目Ⓓ	1cALL
5	痛快ガンガン行進曲(条)	176,240	あっちいけ!!	1cALL
6	龍虎の拳2(キング)	2,445,820	ESSAYの残党Ⓐ	ALL 5ヶ月ぶりのプレイ
7	極上パロディウス(連付)(こいつ)	2,059,900	S・S	スペシャル面
8	極上パロディウス(ミカエル)	1,468,600	S・S	スペシャル面
9	極上パロディウス(ひかるちゃん)	824,200	穴うめ新人	5面
10	レイフォース	6,831,100	大変です斉藤さんまた奴やらかしました	1cALL5機設定 ノーマル残×2

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝1 (14)

栃木県宇都宮市二荒町9−4 渋田ビル1F ☎(0286)34−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア(ビクトル)	748,100	当て逃げ魔人	1cALL
2	龍虎の拳2(ジョンクローリー)	1,832,630	PRM	1cALL
3	ファイターズヒストリーダイナマイト(リョウコ)	1,311,350	LECON−N, C	1cALL
4	痛快ガンガン行進曲(条)	193,635	かわのくん&坂井真紀	1cALL P×1
5	極上パロディウス(ミカエル)	1,445,000	今日でやめます。 by 相場	1cスペシャルステージ 連付
6	ザキングオブファイターズ'94(イギリスチーム)	280,400	くどう てつあき	1cALL
7	ギャラガ	272,110	爆裂CR男	1c ステージ22
8	Vシュート(ジュビロ磐田)	トーナメントモード優勝	MRO	1cALL トーナメント
9	豪血寺一族2(アニーハミルトン)	4,439,100	PST−KLS(氷)	1cラスボス
10	リッジレーサー2(中級)	3′18″427	LOVE−LOVE たぬ吉君♥	AT 4周設定

サーカスワールド

栃木県小山市喜沢1475−34 ☎(0285)23−8078

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA	3′18″79	LTS	上級
2	疾風魔法大作戦	809,231	YOK	2−2 大妖精
3	疾風魔法大作戦	791,721	YOK	2−3 キックル
4	疾風魔法大作戦	815,661	YOK	2−2 ミヤモト
5	疾風魔法大作戦	732,701	YOK	2−2 ブリギン
6	ぷよぷよ通	179,729	KEN	747ブロック
7	疾風魔法大作戦	626,272	松っちゃんおうちにあがらせて	2−2 チッタ
8	ラグナロク	2,086,350	YOK	6面
9	ぷよぷよ	340,092	K	491ブロック
10	サムライスピリッツ	837,430	CBX	1コインALL シャルロット

今市ゲームセンター ☆＝1 (10)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX(リュウ)	2,223,600	AMG−MER(通)(な)	ALL (連)
2	スーパーストリートファイターⅡX(ケン)	2,075,100	HAK(ま)	ALL
3	スーパーストリートファイターⅡX(サガット)	1,751,400	HAK(画)	ALL 爪×2
4	スーパーストリートファイターⅡX(ザンギエフ)	1,164,800	KI	ALL (連)
5	スーパーストリートファイターⅡX(キャミイ)	1,046,400	KI	ALL 爪×1
6	豪血寺一族2(アニー)	2,137,900	AMG−MER(通)	ラス面 P×7
7	豪血寺一族2(キース)	1,560,500	RSIAR−MYSⓉ	R=11
8	豪血寺一族2(陳念)	1,888,300	RSIAR−MYSⓉ	R=8
9	雷電DX(上級)	1,913,620	KI	1−6 (連)
10	極上パロディウス(ミカエル)	1,835,600	AMG−MER(通)(る)	SPステージ (連)

コスモランド ☆＝1 (1)

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア(アナカリス)	1,085,400	DEN	ALL
2	ヴァンパイア(オルバス)	990,200	EASY (あ)	
3	ヴァンパイア(サスカッチ)	984,900	EASY (あ)	ALL
4	ヴァンパイア(ガロン)	887,000	EASY (あ)	ALL
5	スーパーマッスルボマー(ラッキー・コルト)	3,959,300	EASY (あ)	ALL
6	ダライアス外伝(Yゾーン)(連)	6,721,880	EASY (あ)	ALL
7	ダライアス外伝(上Vゾーン)(連)	6,648,120	EASY (あ)	ALL
8	ダライアス外伝(Xゾーン)(連)	5,002,580	EASY (あ)	ALL
9	ダライアス外伝(Wゾーン)(連)	3,459,240	EASY (あ)	ALL
10	エイリアンVSプレデター(ウォーリアー)	4,619,400	Y. K	ALL

ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆＝1（2）

埼玉県越谷市大沢3－6－12 ☎(0489)79－4320

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝	9,084,850	MIL（はちだて）	Yゾーンオール連付き
2	ダライアス外伝	7,611,860	GAUT－ユング	V'ゾーンオール連付き
3	ダライアス外伝	3,996,710	GAUT－G・GET へた（うま）王	Wゾーンオール連付き
4	ダライアス外伝	6,428,500	MIL"もったいないね"～（はちだて談）	Xゾーンオール連付き
5	レイフォース	8,336,300	DBL－NAI闘（連付き）	まだまだ"いえる" byにゅんぐ
6	対戦ぱずるだま	1,457,700	毎度・毎度の DRS	ゆみちゃん使用
7	ダライアス外伝	4,742,420	MIL"オール・ゾーン・クリア宣言"	Vゾーンオール連付き
8	ザキングオブファイターズ'94	291,100	修羅騎士 鷹	"こりずにまだヤッてます!!"
9	久々のSストⅡX	優勝!!	流良の魔導士 DON－どる	3位佐々木小三郎君（中学3年生）
10	シングルマッチ 結果!!	準優勝!!	全国3位のガイル使い FLN	"オメデトウございます!!"

プレイランドスカイシアター ☆＝35（196）

埼玉県深谷市西島町2－20－25 ☎(0485)73－8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーマッスルボマー（ハガー(連)）	13,753,100	しらたきがおいしいⓎ	ALL P×5
2	Vシュート（トーナメントモード）	1コインALL	とん汁が食べたいⓈ	レッズ使用
3	ガイザーナックル（月光(連)）	1,708,400	REO－SP	ALL (必)付き 軍人なし
4	リッジレーサー2（タイムトライアル）	3′16″702	はじめての遠征だ！！SST	ALL MT
5	リッジレーサー2（中級）	2′25″003	はじめての遠征だ！！SST	ALL MT
6	痛快ガンガン行進曲（キサラ(連)）	204,175	BTM－KSM(悪)	ALL (必)付
7	ダライアス外伝（上Vゾーン）(連)	9,826,150	BTM－KSM(悪)	ALL（ACEHLQV）
8	ダライアス外伝（Wゾーン）(連)	7,472,480	えび地獄	ALL（ABDGLQW）
9	ダライアス外伝（Yゾーン）(連)	7,163,450	HCT－NWOBHM	ALL（ACFJNSY）
10	ダライアス外伝（下Vゾーン）(連)	6,867,650	林原WHO君	ALL（ACFJOUV'）

ギャレッソ津田沼店 ☆＝2（5）

千葉県船橋市前原西2－15－16酒井ビル ☎(0474)74－4761

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝（Vゾーン）	9,207,650	BAD	1cALL (連)付 残機×4
2				
3	ダライアス外伝（Xゾーン）	5,131,700	M・I	1cALL (連)付 残機×1 B×2
4	ダライアス外伝（Yゾーン）	7,000,660	E O	1cALL (連)付 残3
5				
6	ライトブリンガー（ヴォルド）	10,594,690	アース&ファーラニア	もうちょっとかせげると思います。
7	ライトブリンガー（グレン）	7,574,540	K太	1cALL 800万いける!!
8				
9	疾風魔法大作戦（ミヤモト）	1,327,862	戦国人	1cALL (連)付
10	おてんきパラダイス（ROY王子）	4,809,100	SVM良一	ざんき5人 ノーミスクリア

池袋プレイランドラスベガス ☆＝13（37）

東京都豊島区西池袋1－22－4 ☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝（連なし Vゾーン）	10,161,330	勇魚	ALL
2	ダライアス外伝（連なし Wゾーン）	4,600,670	超絶のCD買って！DAI	ALL
3	ダライアス外伝（連なし Xゾーン）	4,430,420	バイクのバカ DMD	ALL
4	ダライアス外伝（連なし Yゾーン）	5,291,000	バイクのバカ DMD	ALL
5	ダライアス外伝（連なし Zゾーン）	6,214,290	フジの皆様に感謝 AJSP－たま夫	ALL
6	ぷよぷよ通	446,791	しばた氏、NOV氏に感謝 GAM	ALL 613ブロック
7	疾風魔法大作戦（連なし）	1,276,413	戦国人	ALL ミヤモト
8	ガンバード（連なし）	1,013,000	DAB、S	2－3 マリオン
9	達人王	5,321,630	これからまたやる GAUT－Y、T(発)(狂)(山)	5－5 1周目残6
10	スーパーマッスルボマー	12,941,600	褐色の閃光	マストロ ALL

熊谷ガリバー ☆＝10（30）

埼玉県熊谷市筑波2－49－8 フォーラム秋山ビル1F・B1 ☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝（Vゾーン）	9,628,900	あとは運か？AJSP－たま夫	ALL (連)付 ABDGLQV
2	ダライアス外伝（Z'ゾーン）	8,351,010	学校休んで早朝出勤 AJSP－たま夫	ALL (連)付 ABDGLPZ'
3	ダライアス外伝（Wゾーン）	5,865,540	ACE	ALL (連)付 ABEHLQW
4	ガンバード（アッシュ）	794,700	つらすぎA・Z	2－2 (連)付
5	クイズゴーストハンター	1,351,600	焼肉屋でパワーゲイザー かずぞう	ALL 97%
6	リッジレーサー2（タイムトライアル）	3′16″538	よそものSST	完走
7	Vシュート	1コインALL	基本	浦和レッズ使用 トーナメント
8	ヒルクライマー	90	石川様	ALL(ハ)
9				
10				

八千代プレイランドカーニバル ☆＝5（150）

千葉県八千代市八千代台東1－6－17 ☎(0474)85－2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝（Vゾーン）(連)	8,615,240	ごんべえⓂ	ALL 残×4 B×1 仲×2
2	ダライアス外伝（Xゾーン）(連)	5,464,370	KYO(焼)	ALL 残×1 B×2 仲×1
3	ダライアス外伝（Yゾーン）(連)	9,748,730	KYO(焼)	ALL 残×4 B×4 仲×3
4	ダライアス外伝（V'ゾーン）(連)	10,032,590	やりこみ不足 Ⓑ－SATSUMA	ALL 残×4 B×4 仲×4
5	エイリアンVSプレデター（D・シェーファー）	3,517,200	Wing♡	7面
6	極上パロディウス（タコスケ）(連)	2,466,100	SUR－天罰(犯)	スペシャル面
7	餓狼伝説スペシャル（チン・シンザン）(連)(必)	2,533,600	鶴ちゃんのプッツン5 Ⓑ－SATSUMA(怒)	ALL Ⓓ×20 2万×2落ち
8	餓狼伝説（ジョー東、(連)）	1,604,500	ごんべえⓂ	ALL Ⓟ×9 Ⓓ×15
9				
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝10（121）

東京都豊島区巣鴨1－15－1ミヤタビルB1 ☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	豪血寺一族2（陳念）	8,362,000	ブラック魔王（眞田美爪）	ALL (必)付
2	雷 電DX（練習）	13,358,830	グラディウサー同盟 DKT－GER(ま)	2P側 (連)付 2－3
3	雷 電DX（初級）	7,030,850	気合いがたりない GST－TOM	2P側 (連)付 ALL
4	リッジレーサー2（タイムトライアル）	3′14″320	SNC－DK－LED	MT 40、806、74
5	リッジレーサー2（上級）	3′36″803	SNC－DK－LED	MT 56、57、90
6	リッジレーサー2（中級）	2′20″356	MSO－IO－LIE	MT
7	スーパーストリートファイターⅡX（サガット）	1,539,700	XVI	ALL 爪×2
8				
9				
10				

ポニーワールド・ザ・コング ☆＝0（6）

埼玉県所沢市緑町1－3－7 ☎(0429)25－1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲（ジョー）	171,820	PUSSY	連なし
2	ライトブリンガー（アッシュ）	5,805,880	上瀬眞一	連なし
3	スーパーストリートファイターⅡX（ケン）	1,419,200	上瀬眞一	連なし
4	レイフォース	6,823,100	TAMA	連なし
5	ヴァンパイア（サスカッチ）	758,004	松尾	連なし
6				
7				
8				
9				
10				

GAME in DAIEI ☆＝3（17）

千葉県市川市南八幡4－1－7駅前ビルB1 ☎(0473)76－9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード（マリオン）	835,400	NLB－M・A	ノーマル連なし 2－2
2	ガンバード（ヤンニャン）	1,243,300	NLB－M・A	ノーマル連なし 2－5
3	ガンバード（鉄）	889,700	NLB－ALT(た)	ノーマル連なし 2－2
4	ダライアス外伝（Yゾーン）	9,609,930	T・K	ノーマル連付 1COINALL
5	ダライアス外伝（Vゾーン）	11,062,390	MIRAGE NLB－MAX(ち)	ノーマル連付 1COINALL
6	ダライアス外伝（Wゾーン）	9,606,700	MIRAGE NLB－MAX(ち)	ノーマル連付 1COINALL
7	へべれけのぽぷ～ん	36,590	ABA	ノーマル ALL
8	スーパーマッスルボマー	13,350,900	NLB－ALT(た)	ノーマル コルト ALL
9	スーパーマッスルボマー	12,859,100	HAG	ノーマル ザレイスALL
10	豪血寺一族2	5,497,200	ブランド魔王	ノーマル 陳念ALL

ハイテクノーベル&ヒノーズ下井草店 ☆＝24（328）

東京都千代田区神田神保町2－14－4 ☎(03)3262－2823（ノーベル）

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝（上Zゾーン、連付）	9,674,040	GGE－星白金－HIR	ノーマルALL
2	ダライアス外伝（Wゾーン、連付）	9,841,470	GGE－LOGIN	ノーマルALL
3	ダライアス外伝（Yゾーン、連付）	11,212,310	IML－YUJ	ノーマルALL
4	ダライアス外伝（下Zゾーン、連付）	10,473,630	IOM²－星白金－たけを	ノーマルALL
5	ダライアス外伝（下Vゾーン、連付）	10,796,950	IML－YUJ	ノーマルALL
6	龍虎の拳2（ゆり、連付）	3,089,870	SMU－RBN－まいん	ノーマルALL
7	豪血寺一族（旧バージョン）	5,616,900	よく	ノーマルALL
8				
9				
10				

ゲームプラザコトブキ ☆＝1（1）

埼玉県浦和市白幡5－1－28 ☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝(連)（ACEHLQV）	9,290,270	GPK－のび	ALL ノーミス 残×4 B×3
2	ダライアス外伝(連)（ABEHLQV）	7,328,080	ちぇる	ALL ノーミス 残×3 B×1
3	ぷよぷよ通	264,423	NOP	ALL マスクドサタン
4	スーパーマッスルボマー(連)（レイス）	4,237,600	BTM－KSM(悪)	ALL
5	ヴァンパイア（モリガン）	1,300,600	あと30万？君ダメ夫	ALL D×2 百本落ち（笑）
6	龍虎の拳2(連)(必)（ロバート）	2,306,520	250は必ず出る！BTM－KSM(悪)	ALL D×8 3本落ち－17万
7				
8				
9				
10	真サムライスピリッツ		対戦台入荷予定♥	1P台も有るよ♥

ゲームコーナーヤングパレス ☆＝3（7）

千葉県鴨川市横渚884－6 ☎(04709)3－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（モリガン）	1,452,200	ASS－ニッシー西 もりちちたまらん♡	ALL ミス×多数
2	ヴァンパイア（ザベル）	1,420,200	URD－NAD姉 ブッセうれちぃ	ALL D×1 ミス3万×4
3	ガンバード（アッシュ）	812,800	URD－NAD姉 フェリちちたまらん♡	2－2 連付
4	ガンバード（ヤンニャン）	805,000	赤リボン－ポタ太 私はポン太ではない	2－1 連付
5	スーパーマッスルボマー（アストロ）	3,242,600	XYZ－やすさん	ALL
6	ダライアス外伝	9,063,540	SAL－しろぅ ウキィ輪いりません	ALL B×2 連付 残機×4
7	ヴァンパイア（ガロン）	1,326,800	花の子リルリル♡ 空色リボン－茶柱	ALL
8	豪血寺一族2（アニー）	2,603,400	URD－NAD姉 アイスください	ラスボス
9	スーパーストリートファイターⅡX（ディージェイ）	1,450,800	HARD－HPI	ALL
10	スペースインベーダーDX	7,600	TOM－T	

荏原ゲームコーナー ☆＝28（368）

東京都品川区旗の台3－12－3荏原会館 ☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	豪血寺一族2（陳念(連)(必)）	8,838,900	中延かっの使者 (旅)（旧POW様）	ALL S×21
2	豪血寺一族2（アニー(連)(必)）	5,628,200	MIS(申)	ALL S×25
3	豪血寺一族2（キース(連)(必)）	4,434,400	イギリス軍諜報部	ALL S×25
4	豪血寺一族2（お志摩(連)(必)）	2,994,900	オッシーお志摩と云うシャレをR Yに捧ぐ	ALL S×17
5	豪血寺一族2（バッファロー(連)(必)）	2,310,600	山寺宏一がライバルと勝手に思ってる(神)	ALL S×17
6	ラグナロク（ベアード(連)）	5,586,100	(お)	ALL 1面 147万
7	ガンダムEX（シャア専用ゲルググ(連)）	1,739,500	(お)	ALL P×14 D×2
8	餓狼伝説スペシャル（アンディ(必)）	1,896,600	そろそろ本腰VAP 2万×5、18万落	ALL 負けあり D×28
9				
10				

ハイスコア通信 お店から②

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
アイリンのみなさん、ご来店ありがとうございました。また遊びに来てください。
ハイスコア担当 鈴木

●ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
最近こちらへ電話をかけてくる方が多いのですが、自分の名前も名乗らないでいきなり「●●のロケテストやってますか」とか「△△の超必殺技教えてください」などといった非常識極まりない人が多過ぎます。必要最小限のマナーぐらい守ってください。
by 店員(ち)

●カジノカーニバル（東京）
アテナファンとアテナを知らない人は、当店に遊びに来てください。ただ今オールドゲームコーナーにアテナが入っています。もしかしたらなくなっているかも？連絡してから来てくださいね。担当、岩崎まで。

●ゲームコーナーフジ（東京）
9月23日に当店に遠征に来られた方々、ありがとうございました！次回のご来店をお待ちしております。
by フジ常連一同

●ゲームスポットアテナ（東京）
小田急町田駅より歩いて1分、POPビルの脇にあるゲームスポットアテナ町田店、ビュリホゥな店内、ワンダホゥな最新ゲームを揃え、スタッフはイカシたナイスガイとまさにいいことずくめな新たなる町田のパラダイスというのにふさわしいお店と想像します。「シーモンキーも絶賛！」とのことです。高円寺店もよろしく！

146ページへつづく

君こそゲーメスト!

ぷろっけん		3,422,440	HOH the チョコボール	中央プラザ大泉店（東京）
雷電DX	初級コース連なし	7,112,860	GSJ-TOM	個人申請　ゲームストリートJOY（東京）
ジョー&マックリターンズ		7,027,684	ペパーミントDEN♡	ゲームプラザ（熊本）
ヴァンパイア	デミトリ	連必1,554,200	でみー	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	フェリシア	☆ 連必1,782,200	T.Clue-ISD	
	オルバス	☆ 連必1,754,900		
	ビクトル	連必1,567,800		
	アナカリス	☆ 連必1,548,400		
	ザベル	☆ 連必1,783,400	ラーメン将軍	
	ビシャモン	☆ 連必1,701,600	T.Clue-RIK	
	サスカッチ	☆ 連必1,552,900	だうだう・ザ・チキンハート	
	ガロン	☆ 連1,760,300	ツガ夫	GAME's WiLL（京都）
	モリガン	☆ 1,603,900	K.scope-善之字元師	プレイシティキャロット松本（長野）
ソニックウイングス2	FS-X	連2,726,700	HKR	タウンスポットプレイランド（大阪）
	F-15	連2,642,100		
	F-14	連2,615,600		
	YF-23	連2,713,100		
大江戸ファイト	金四郎	連必1,267,500	EST	サブカルチュア（福岡）
	一休	連必1,223,900		
リッジレーサー2	初級	1'56"030	LSD	GAME's WiLL（京都）
	中級	☆ 2'20"356	MSO-10-LIE	プレイシティキャロット巣鴨（東京）
	上級	3'36"803	SNC-DK-LED	
	T.T.	☆ 3'14"320		
ななめでまじっく		630,322	KAME	AMスクエア You &I（岐阜）
エイリアンVSプレデター	リン・クロサワ	☆ 連必6,135,200	GGE-CRISP-PAN	アイリン夢空間（岐阜）
	ダッチ・シェーファー	☆ 連必5,973,500	まさし	サブカルチュア（福岡）
ワールドヒーローズ2 JET	C・キッド	251.36	PHU-SDR	ゲームプラザビクトリア（北海道）
	リョウコ	251.80	IPA-TKO	PLAY-HOUSEアスカ（佐賀）
デイトナUSA	上級	☆ 3'09"35	ベジータ㊎(BNR-32生産終了記念)	H/S神戸&BEGIN（兵庫）

その2

続きますは豪血寺一族2。今回はまとめての集計ですが、次回からはキャラ別集計を開始したいと思います。今回のトップは陳念で、やはり烈光拳の稼ぎはあまりにも強烈。他キャラをまったく寄せ付けません。果たして1千万達成はなるのでしょうか（気が早い?）。

お次はぷよぷよ通です。前作は超人気の機種だっただけに、今回の注目度も群を抜いています。得点システムのほうは、連鎖ボーナス・クリアボーナスが前回より押さえられているようで、やや少なめになるのでしょうか。それにしてもいきなりの67万点は高いですね。今回トップのプレイヤーもそうですが、前作でトップを争ったプレイヤーが上位に顔を覗かせています。今後は誰が抜け出すのでしょうか。また、彗星のごとく新人が現われるのか。注目しましょう。

JリーグサッカーVシュートは、得点がないのでALLクリアで統一します。最近のサッカーゲームは、このタイプが多いですね。

スペースインベーダーDXは、10万＋αで打ち切りとします。10万の桁はあるようなのですが100万＋αとなると20時間以上かかるという話が…それはさすがに無理なので、今回は打ち切りです。お疲れ様でした。

クイズ&ドラゴンズも集計開始。まだまだ申請は少ないようですが、今後はどうなるでしょうか。また、チャレンジバンバンのスコアは、サンプルバージョンとのことなので今回の集計では対象外とさせていただきます。ご了承ください。

（147ページに続く）

キャッスル&YOU² ☆=18(367)

東京都町田市原町田6-14-8　☎(0427)28-8693(キャッスル)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝(上Vゾーン連)	9,735,830	NGT-キャサ夫	ALL
2	ガンバード(ヤンニャン連)	1,228,200	CAT-AMI	2-4
3	チェイスボンバー(初級)	3'13"61	CRT-R Y	完走
4	チェイスボンバー(中級)	3'11"47	CRT-乱丸	完走
5	チェイスボンバー(上級)	3'14"94	CRT-乱丸	完走
6	チェイスボンバー(プロ級)	3'22"79	CRT-キャサ夫	完走
7	ライトブリンガー(アッシュ必)	7,448,250	SSC-ネズミ	ALL 残0
8	ライトブリンガー(グレン必)	8,166,910	SSC-ネズミ	ALL 残0
9	ライトブリンガー(システィー必)	8,398,570	CAT-AMI	ALL 残0
10	ライトブリンガー(ヴォルド必)	11,313,090	JBL-ONY	ALL 残0

カジノカーニバル ☆=2(21)

東京都立川市柴崎町3-2-16　☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA(上級)	3'09"60	GIL-HAMADキ	完走T、A4MT 1'32"21
2	デイトナUSA(中級)	2'55"35	KA、TAKAHASHI	完走T、A4MT
3	デイトナUSA(初級)	2'12"60	上級アタック息ぬき GIL-HAMDAキ	完走T、A4MT
4	対戦ぱずるだま	1,525,000	CCB	ユミちゃん ALL
5	ファイナルファイト	2,986,610	オールドゲーム	コーディ使用 ALL
6	究極パロディウス	1,150,800	WRX	2-2 マンボウ
7	スタックコラムス	254,780	CCBスピリット	90%ALL
8	ヴァンパイア	532,200	CCB	オルバス使用 ALL
9	ヴァンパイア	859,900	SEP-FECT-TE	サスカッチ使用 ALL
10	ヴァンパイア	702,900	CCB	ザベル使用 ALL

ゲームコーナーフジ ☆=28(56)

東京都葛飾区新小岩1-50-8　☎(03)3652-0670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX(ゴウキ)連	1,847,200	SSMR蒼	ALL R×38 爪5 9-5-1
2	スーパーストリートファイターⅡX(リュウ)連	3,463,400	SSMR蒼	ALL R×41 爪2 3-6-1
3	スーパーストリートファイターⅡX(キャミイ)連	2,195,100	G・M・C・URA強	ALL R×36 爪3 2-5-0
4	ダライアス外伝(Vゾーン)連	9,936,270	Kiku	ALL 残3B4 C4CEHLQV
5	ダライアス外伝(V'ゾーン)連	9,410,630	勝さんのおかげです。ATC-N・F	ALL 残×4 B×2 C×4
6	ダライアス外伝(Yゾーン)連	10,035,140	KNZ-と	ALL 残4B4 C5CFJNSY
7	ガンバード(マリオン)連	1,061,000	KNZ-と	2-4
8	ガンバード(アッシュ)連	1,146,400	ATC-N F	2-4 1万×2
9	龍虎の拳2(ミッキー)	2,737,850	BOØWY-少年	ALL P×23 D×8 連なし
10	痛快ガンガン行進曲(レオンハルト)連必	210,730	GCM-鋼	ALL

中央プラザ大泉店&2店集計 ☆=0(8)

東京都練馬区東大泉1-35-6 永楽ビル2F　☎(03)3978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	疾風魔法大作戦(チッタ)	810,953	ILY	
2	疾風魔法大作戦(ミヤモト)	869,372	ひでえお	
3	ダライアス外伝	6,036,360	SBG 1UP1個とれなかった。	
4	デザートタンク(上級)	2,650,520	POOH	
5	ぷろっけん	3,422,440	HOH the チョコボール	
6	雷電DX(上級)	9,754,430	DAN	
7	ガンバード(ヤンニャン)	821,600	DAN	
8	ずんずん教の野望	456,860	ING	
9	だるま道場	333,380	PEE	
10	ファイヤーバレル	7,075,900	AHO	

ゲームスポットアテナ2店集計 ☆=13(24)

東京都杉並区高円寺北2-20-6　☎(03)3310-5318

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝(Vゾーン連)	11,513,160	姫子予約記念! RBN-高橋千花水	ALL 残4 B×5 C×5 高
2	ダライアス外伝(Wゾーン連)	9,975,730	GGE-LOGIN-神宮ボー	ALL 残4 B×4 C×4 高
3	ダライアス外伝(Zゾーン連)	11,293,160	GGE-LOGIN 男のシンボルワシ掴み	ALL 残4 B×4 C×6 高
4	豪血寺一族2(バッファロー連必)	2,515,400	俺もみたいぞうわさの姫子DMJ-狼少女命	ALL S×17 高
5	豪血寺一族2(クララ連必)	2,336,700	うさぎとクララは二人でスーパーに変身♡	ALL 高
6	豪血寺一族2(キース連必)	4,387,700	ローリングキャノンであの♡（Ⓒペルシャ）	ALL S×25 高
7	ガンバード(ヤンニャン連)	1,092,200	CAT-AMI	2-3 高
8	龍虎の拳2(ジャック)	2,283,750	SSC-ネズミ（冬でもシャツ一枚君）	ALL D×10 町
9	メタルブラック連	702,820	RVS-R♡Y	ALL 残2 B=45 町
10	豪血寺一族2(アンジェラ連必)	1,442,900	俺に超秘を入れさせろ! DMJ-狼少女命	お種 DEAD 高

プレイシティキャロット松本店 ☆=4(21)
長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップR(ドイツ)	2′30″40	K・I	完走 BL 36″40
2	ヴァンパイア(モリガン)	1,603,900	K scope-善之学元帥	ALL D×2 3万×4落ち
3	バーチャファイター(ラウ)	1′24″24	K scope-KLM・	ALL
4	ラグナロク(アンクル)	3,598,200	K scope-LIT㊙	7面 運付
5	マジンガーZ(グレンダイザー)	9,999,999+α	ただちくん	ALL
6	極上パロディウス(ビックバイパー)	839,000	K scope-KLM	8面 運付
7				
8				
9				
10				

ハイテク遊園ニュースター ☆=0(1)
山梨県甲府市国母5-20-16 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア	711,900	峡南保坂	デミトリ ALL
2	ヴァンパイア	742,900	HPL	フェリシア 1コインALL
3	ヴァンパイア	989,700	峡南保坂	サスカッチ ALL
4	ヴァンパイア	823,700	甲府唐子明太子健三	ビシャモン ALL
5	ヴァンパイア	719,800	毎週月?・金,夜6時の男	ザベル ALL
6	スーパーストリートファイターⅡX	747,400	蕃積 仁	リュウ 1コインALL
7	ダライアス外伝	3,570,860	甲府唐子明太子健三	ABDHLQ 運なし
8	豪血寺一族2	172,700	たなからぼたもち	レイジ 5人目
9	豪血寺一族2	109,600	たなからぼたもち	アニー 3人目
10	豪血寺一族2	225,100	毎週月・金夜6時の男	リュート 6人目

ゲームセンターポパイ ☆=7(7)
東京都足立区綾瀬4-9-31 ☎(03)3620-4873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	疾風魔法大作戦(チッタ)運	1,391,695	MOL-SAI	2周ALL
2	疾風魔法大作戦(ミヤモト)運	1,468,826	前回のネーム大ウソです。キラートマト㋕	2周ALL
3	疾風魔法大作戦(ボーンナム)運	1,451,216	MOL-SAI	2周ALL
4	Vシュート(トーナメントモード)	1 COINALL	サッカー大好き♡キラートマト㋕	ジュビロ磐田使用
5	レイフォース運	8,350,000	KSD-NAK/ZXS'	ALL
6	ガンバード(ヤンニャン)運	1,696,600	DBL-MOL-GAUT-NAI	2周ALL
7	ダライアス外伝(Vシュート)運	9,686,810	KSD-NAK/ZXS'	ALL
8	ダライアス外伝(Xゾーン)運	8,652,020	MOL-ZAPP	ALL
9	ダライアス外伝(Yゾーン)運	9,553,010	マンボウ、ムカつく! KSD-ZXS	ALL
10	ダライアス外伝(Zゾーン)運	9,262,520	お手々ササササ キラートマト㋕	ALL

グリーンプレイランド ☆=1(2)
岐阜県高山市西之一色町2-180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34-6077

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Vシュート	トーナメントモード 優勝	あ、あんなのってラグナロクじゃねえ RYU	1cALL アントラーズ
2	Vシュート	Jリーグモード 優勝	良くやってくれましたありがとう JAZZ	1cALL エスパルス
3	エイリアンVSプレデター	4,149,300	やった…やったぞーみんな みた? JIN	1cALL リン・クロサワ
4	スーパーストリートファイターⅡX	1,784,800	毎度毎度ごくろうさまです R.H	1cALL フェイロン
5	スーパーストリートファイターⅡX	1,564,600	抜イテクレルトシンジテイタノニ JUN	1cALL ディージェイ
6	スーパーストリートファイターⅡX	1,173,300	若いって す…すげぇぜ マジで… SAN	1cALL バルログ
7	ヴァンパイア	1,021,400	逃いげぇるうんだぁー うおー(泣) EPH	1cALL アナカリス
8	ヴァンパイア	1,273,300	ジャカジャカジャカジャーン ザベラH.O	1cALL ザベル
9	ヴァンパイア	1,251,800	うわさは聞いていたがまさか出すとはRYU	1cALL ビシャモン
10	ウルフファング	やってくれるぜデータイースト!!	まだまだ生きてるぜでもついに続編が…	かなりちがってる…と聞いたぜ

西銀座ゲームプラザ ☆=2(13)
山梨県甲府市中央1-12-43 ☎(0552)32-5656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝	10,040,690	GゾーンはANP君のおかげM.D.S-Ⓓ	上V運なし ノーミス
2	ガンバード(マリオン)	886,400	NGP-FLAP-YSF-ANP	2-2
3	ぷよぷよ通	393,307	Ⓝ氏の弟子失格? ANP	1コインALL B=503
4	豪血寺一族2(お梅)	1,902,200	NGP-TEI	ラスボス
5	ダライアス外伝	4,633,040	ヴィーナス♡ファイブ	上Z面ボス
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームセンターコパⅢ ☆=28(150)
神奈川県秦野市南矢名2-19-5 東海大学北門近道通り石段下 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	疾風魔法大作戦(ミヤモト運付)	1,658,287	KMC-TEM㊙	ALL
2	疾風魔法大作戦(ボーンナム運付)	1,562,077	QQQ	ALL
3	疾風魔法大作戦(チッタ運付)	1,566,087	ウーキー-MST	ALL
4	疾風魔法大作戦(ギルク&レイクル運)	1,582,297	ウーキー-MST	ALL
5	ラグナロク(運付)	3,708,800	さとしん	7面
6	ガンバード(マリオン運付)	1,364,800	かまし	2-6
7				
8				
9				
10				

アミューズメントスクエアYou&I ☆=4(12)
岐阜県岐阜市住之江町1-17 ☎(058)264-9135

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	豪血寺一族2(才蔵)	2,572,100	Fe	ALL 運付
2	豪血寺一族2(クララ)	1,672,700	DRUSH-FAN	ALL 運付
3	ガンバード(マリオン)	887,900	DTMⒷ-TISTA	2-2 運付
4	ガンバード(バルナス)	729,500	KAME	2-1 運付
5	ガンダムEXレビュー(ドルメル)	787,300	Fe	ALL 運付
6	ヴァンパイア(モリガン)	1,364,700		ALL 運付
7	ななめでまじっく!	630,322	KAME	ALL
8				
9				
10				

ゲームパレス ☆=0(7)
静岡県三島市一番町12-22 ☎(0559)71-3057

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス(こいつ・運付き)	2,813,300	しげ-D I Y.N	SSで死亡/1周180万もっと!!
2	ぷよぷよ通	177,233	カマキリボデェー	ALL
3	ガンバード(マリオン・運付き)	914,200	JAL㊙発狂中!!精神病院送りか?(ウソ)	2-3/これからはダラ伝っスよ!!
4	ガンバード(ヤンニャン・運付き)	837,600	D.F	2-2
5	ガンバード(アッシュ・運付き)	771,700	HPO-RAN 発狂×100	2-2
6	エイリアンVSプレデター(シェーファー)	4,804,400	南一色岩下寿太郎	ALL
7	スーパーマッスルボマー(ヴィクター・オルテガ)	5,420,500	ハボ	ALL
8	疾風魔法大作戦(ボーンナム・運付き)	1,023,493	OH! 2周目ムズイ	2周目5面ボーンナム使用
9	豪血寺一族2(アニー・ハミルトン)	2,882,500	レイフォース消えた!! JAL㊙爆発狂中だ!!	12人目/そこまで悲しむなよ……
10	ビューポイント(運ナシ)	4,189,720	全日本ビューポイント協会 U.G.M.	ALL/420万出せれば本望!!!

ゲームセンターUFO合同集計 ☆=1(103)
神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 ☎(0463)94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝(Wゾーン)	5,656,350	KRK-SAT	運あり ALL 残機×1
2	ダライアス外伝(Xゾーン)	4,969,820	N.ARC-DRU	運あり ALL 残機×1
3	ダライアス外伝(Yゾーン)	7,968,400	GRK-NOBU!! 埼玉の人達(コトブキ)	運あり ALL 残機×3
4	ダライアス外伝(Zゾーン)	6,744,440	GPK-NOBU!! とは関係ないよ!	運あり ALL 残機×2
5	ダライアス外伝(Vゾーン)	8,431,300	HCS-十兵衛	運あり ALL 残機×3
6	ガンダムEXレビュー	576,400	KRK-HID	ALL ドルメル
7				
8				
9				
10				

アイリン夢空間 ☆=29(58)
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター(リン・クロサワ)運㊙付	6,135,200	GGE-CRISP-PAN	ALL 残1
2	極上パロディウス(ペン太郎)運付	3,166,000	100万落ち	ALL
3	ダライアス外伝(下Vゾーン)運付	9,756,950	1105万の人	ALL ノーミス
4	ダライアス外伝(上Vゾーン)運付	7,778,690	ULT.-みっちぃ!	ALL 残3
5	ダライアス外伝(Wゾーン)運付	8,935,590	ULT.-みっちぃ!	ALL ノーミス
6	ダライアス外伝(Yゾーン)運付	7,180,450	うちの店は台風で店内に雨が降ったみたい	ALL 残3
7				
8				
9				
10				

夢空間ファンタジー ☆=2(6)
長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	豪血寺一族2 運㊙付(陳念)	4,499,800	-DES-・あすたろと!?・	ALL
2	豪血寺一族2 運㊙付(大山)	2,035,000	・YZK・	最終面
3	豪血寺一族2 運㊙付(クララ)	1,667,800	・YAT・	最終面
4	へべれけのぽぷ〜ん	9,700	-DES-・ねぴろす!?・	R7
5	ダライアス外伝 運付(Vゾーン)	6,423,900	-DES-・らすねーる!?・	ALL 残×3 B×0
6	ダライアス外伝 運付(Wゾーン)	4,574,170	-DES-・あすたろと!?・	ALL 残×1 B×0
7	琉球	443,730	・EBI・	18面
8				
9				
10				

ハイテクセガ大船 ☆=9(17)
神奈川県鎌倉市大船1-23-28 ☎(0467)46-4933

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス(バイパー)	3,586,200	VMT-RED	ALL 運
2	極上パロディウス(ひかる)	3,733,800	ECM-SSI-S.I	ALL 運 1周197万
3	レイフォース	8,354,200	さっきい	ALL 運
4	雷龍2(1P)	5,741,790	ECM-SSI-S.I	ALL 運
5	ダライアス外伝(Vゾーン・フウセンウナギ)	10,488,360	胸毛丼	ALL 運 胸毛ボーナス有
6	ダライアス外伝(Wゾーン・タツノオトシゴ)	7,543,200	GMT-VAN	ALL運残機×3 残Ⓑ×1
7				
8				
9				
10	遠征者、大歓迎。	宿あります!! スコア出	しに来て下さい。	

ゲームセンター101&遊 ☆=1(2)
新潟県新潟市小針上山6-12 ☎(025)233-3881

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター	4,244,600	GUSTO-Ryu麻狂	ALL ウォーリア使用
2	ガンダムEXレビュー	388,000	ガッチャマン	ALL ドルメル使用
3	極上パロディウス	1,819,800	FGK-TOM	ALL 運付き ツインビー使用
4	龍虎の拳2	3,003,220	FGK-乱丸	ALL キサラギ使用
5	Super-X	1,873,500	GUSTO-麻狂	2-1 運付き
6	レイフォース	5,155,100	オメガマン	ALL 運付き
7	バックランド	779,230	FGK-BIG・K	33面
8				
9				
10				

ハイスコア通信 お店から③

●天野スポーツのゲームコーナー(愛知)
当店は、愛知県の西尾市にある、天野スポーツのゲームコーナーです。ザキングオブファイターズもロケテストで入荷したし、現在は、シングル台が4台、対戦台が2組、また、真サムライスピリッツもロケテストが10月には入荷する-シングル台が4台、対戦台が2組が入荷する予定です。また、ダライアス外伝や、あの懐かしい16インチの3画面のダライアスも9月28日には入荷します。また懐かしいゲームもたくさん入っているし、新しいゲームもなんでもあるから一度電話してからでもいいから遊びに来てね!

●コズミックプラザABC(大阪)
8月に行われた、ゲーメストハイ争奪サムライスピリッツ大会ベスト8入りした奥西靖司氏(いくら丼)が、いくら丼親衛隊「ラブラブナコルーズ」隊員を募集中!
(※かわいい女の子のみ)

●松井商店ゲームコーナー(大阪)
どーもこんにちは!!当店、松井商店ゲームコーナーは、朝早くから営業をしています。朝7時からです!ぜひ遊びに来てくださいね!

by ハスラーにーちゃん

●ゲームハウスカントリーボーイ(広島)
当店は、ハイスコアの申請がとってもとっても少ないので、ハイスコアラーを募集しています!よろしくお願いします。
P.S.このままだと、ハイスコアの申請が出せなくなります!お願いします!

148ページへつづく

君こそゲーメスト！

その3

極上パロディウス	ビックバイパー	☆ 連3,586,200	VMT-RED	ハイテクセガ大船（神奈川）
	ペン太郎	連3,507,000	AXIOM-H.Y(奈)	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	こいつ	☆ 連5,086,500	BBA-京城	GAME's WiLL（京都）
スーパーストリートファイターⅡエックス	リュウ	☆ 連3,463,400	SSMR蒼	ゲームコーナーフジ（東京）
	ゴウキ	☆ 連1,847,200		
	キャミィ	連2,195,100	G・M・C・URA(強)	
	ザンギエフ	連1,687,600	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
	サガット	連2,530,500		
	フェイロン	連2,175,900		
	E・本田	連2,318,000	NAM	サブカルチュア（福岡）
	ベガ	連2,137,900	フォーエバーむしおみくん	GAME's WiLL（京都）
ライトブリンガー	アッシュ	連7,448,250	SSC−ネズミ	キャッスル&YOU₂（東京）
	グレン	連8,166,910		
	システィー	連8,398,570	CAT-AMI	
	ヴォルド	連11,313,090	JBL-ONY	
ファイナルラップR		2′30″40	K・I	プレイシティキャロット松本（長野）
牌砦Ⅱ		3,765,300	METAL亜也虎	GAME's DRAGON（京都）
龍虎の拳2	ジャック・ターナー	2,283,850	SSC−ネズミ（冬でもシャツ一枚君）	ゲームスポットアテナ（東京）
	ミッキー・ロジャース	2,737,750	BOØWY−少年	ゲームコーナーフジ（東京）
	ユリ・サカザキ	連3,089,870	SMU-RBN-まいん	ノーベル&ヒノーズ下井草（東京）
バーチャファイター	サラ	必55″88	Seize-KKK	プレイシティNASA杉本町（大阪）
アウトランナーズ	日本	ギアボタン付き 3′15″84	J.G.K-ALL(副)	H/S神戸&BEGIN（兵庫）
餓狼伝説	ジョー・ヒガシ連付き	1,604,500	ごんべえ(M)	ハチ代プレイランドカーニバル（千葉）
ビューポイント		4,189,720	全日本ビューポイン党U.G.M.	ゲームパレス（静岡）
1943改	1P	連5,830,520	600万は出したいLAOS-長田仙人	ビックウェーブ（高知）

10・15号の訂正

雷電DX	練習コース連なし	☆11,516,010	みみりんのパンチラ可愛いいネはむはむ	個人申請　ゲームストリートJOY（東京）
	初級コース連なし	☆ 6,691,150	らむりん好き好きはむはむ	池袋プレイランドラスベガス（東京）

10.30号の訂正

リッジレーサー2	T．T．	☆ 3′14″369	PPR-TAK	タイトーイン002スタジアム（大阪）
痛快GANGAN行進曲	李	☆ 連206,980	♡まぐれ♡PST-JUN(総)	プレイランドスカイシアター（埼玉）

11・15号の訂正

バツグン	タイプC連付き	23,895,160	WGFC-DUE	ホワイトハウス箱崎（福岡）

オペレーション・ラグナロクは連なしのみ更新されました。すでに限界か？

雷電DXは、次回から練習コースのエリア集計を開始いたします（連付き、連なし部門あり）。

ヴァンパイアは全キャラ更新されていますが、そろそろ☆が付かないキャラがで始めました。それにしても扇ケ丘レジャーセンターの勢いは凄まじいものがあります。

ソニックウィングス2もタウンスポットプレイランドの独壇場。しかし、さすがに厳しくなってきたか。

リッジレーサー2はまだまだいける？全コース伸びています。

スーパーストリートファイターⅡエックスはここに来て8キャラの更新。1部のキャラを除いては、パーフェクトボーナス度外視のスーパーコンボ当てまくりのゲーム。かなり盛り上がっています。

ライトブリンガーは1千万点突破。次回あたりはほかのキャラも爆発しそうです。

古い機種では、餓狼伝説、ビューポイント、1943改、といったいわば常連？が更新しています。

さて、今回打ち切りの機種は、先に挙げたJリーグサッカーVシュート、スペースインベーダーDXの2機種です。

今回10店未満の機種は、バーチャコップ、チェイスボンバーです。

訂正があります。11・15の雷電DX、練習コース連なしは連付きの誤りだそうです。

また、11・30号ではネビュラスレイから一段ずつずれ掲載されてしまいました。見にくくなって大変申し訳ありません。

（がっちん）

オレンジハットとなみ店

富山県◉波市新又147−1　☎(0763)33−1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スラムダンク	245Point	M．T	ALL
2	バーチャコップ	101,500	Jue.	ビギナーALL
3	ファイヤーバレル	6,775,700	XDR	(連) ALL
4	V−V	5,080,320	ACB−KET	137%
5	ダライアス外伝	2,942,660	CYARY	ACFHLRX
6	ガンバード	498,270	ATS	マリオン R−7
7	サンダーブラスター	2,896,700	さあ皆さんお待ちかね…マスター田村	(連) R−5
8	ラスタンサーガ	237,400	うおおDT組面が俺の中に！　IMF	R−4
9	リアルパンチャー	150MT	あ…あれがキングオブ田村の実力か　南	ノーマル
10	ラグナロク	724,450	こ…これが田村スーパーモードだ　南	R−4

TILT金沢店　☆＝1(20)

石川県金沢市片町1−4−11　☎(0762)62−9351

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スペースインベーダーDX（モノクロ）	100,000＋α	MAX	ノーマル 1コイン
2	バーチャコップ	785,700	比類なきバーチャ野郎DNA−ZIP	ビギナークリア後ミディアムで死亡
3	リッジレーサー2（初級）	1′58″665	夢々ちゃんLOVE♥	ノーマル ALL
4	ダライアス外伝（連付）	4,565,800	軍人チーム	V ZONE ノーマル
5	スーパーストリートファイターⅡX（ゴウキ）	1,552,100	DON	ノーマル ALL
6	エイリアンVSプレデター（ウォリアー）	4,353,500	ごっついのー	ノーマル ALL
7	対戦ぱずるだま（ゲーマー）	1,689,000	骨っ子	ジョンワン次 ALL
8	デザートタンク（ビギナー）	1,594,073	M．Y	1コイン ALL
9	ヴァンパイア（サスカッチ）	1,123,200	たかしま	1コイン ALL
10	ヴァンパイア（ガロン）	908,600	SDI−1031	1コイン ALL

扇ケ丘レジャーセンター　☆＝59(97)

石川県石川郡野々市町高橋町86−2　☎(0762)46−6406

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝（Yゾーン(連)）	11,083,820	T．clue−rカモネ	ALL
2	ヴァンパイア（フェリシア(連)(必)）	1,782,200	T．clue−ISD	ALL　3ミス DX 5
3	ヴァンパイア（オルバス(連)(必)）	1,754,900	T．clue−ISD	ALL　3ミス DX 4
4	ヴァンパイア（ザベル(連)(必)）	1,783,400	ラーメン将軍	ALL　3ミス DX 4
5	ヴァンパイア（ビシャモン(連)(必)）	1,701,600	T．clue−RIK	ALL　7ミス
6	ヴァンパイア（デミトリ(連)(必)）	1,554,200	でみー	ALL　ミス DX
7	ヴァンパイア（ビクトル(連)(必)）	1,567,800	T．clue−ISD	ALL　3ミス DX 2
8	ヴァンパイア（アナカリス(連)(必)）	1,548,400	T．clue−ISD	ALL　3ミス DX 2
9	ヴァンパイア（サスカッチ(連)(必)）	1,552,900	だうだう・ザ・チキンハート	ALL　3ミス DX 1
10	ぷろっけん（げろげろコース）	3,251,190	くらり〜の夢幻覇	ALL

ゲームプラザ・イエローハット　☆＝5(149)

愛知県名古屋市中村区則武1−11−9　☎(052)453−5857

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ラグナロク（アンクルベアード、連なし）	5,375,500	NKK−ZOL（ぬう）	ALL あと13万！
2	スペースインベーダーDX（モノクロモード）	100,000＋α	まっぷ	2ミス 途中で、やめ
3	豪血寺一族2（大山礼児）	1,015,100	CIB−ササオカンジジ©KAW	ALL
4	ダライアス外伝（Vゾーン、連なし）	7,791,850	参考ノーミス	ALL
5	ダライアス外伝（Wゾーン、連なし）	5,042,030	セーラー服着てみたいので、くださいAMI	ALL　クリアしただけの人
6	ダライアス外伝（Yゾーン、連なし）	4,526,770	Yゾーンボス出現前の演出大好き！AMI	ALL
7	極上パロディウス（まんぼう、連付）	2,695,900	NKK−ZOL（ぬう）	ALL
8	リッジレーサー2（中級、MT）	2′20″771	"赤色の車イヤスギ"ネコん	BEST 0′46″906
9	雷　電DX（練習、連付）	11,942,420	NMT	1−7ボス 2P側
10	雷　電DX（上級、連付）	8,040,770	NMT	2−8　2P側 1−9有り

天野スポーツのゲームコーナー　☆＝0(8)

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56−2670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝	6,796,990	AMN	1コインALL ABDHLQV
2	ダライアスⅡ	3,203,610	WTMわ	1コインノーミス ABDGKPV
3	ダライアスⅡ	3,031,530	メルより愛をこめて♡	1コインALL ABDGKQW
4	ダライアスⅡ	3,057,860	WTM(わ)	1コインノーミス ABDGKPZ
5	スペースインベーダーDX	39,630	WTM(わ)	1コイン
6	ガンバード（鉄）	472,500	by大もうけ♡	1コイン6面
7	ヴァンパイア	634,800	ES女だぞ〜	1コインALL
8	ガンバード（マリオン）	394,800	by剣道マンケント	1コイン5面
9	痛快ガンガン行進曲（キサラ）	150,740	K．H	1コインALL
10	クイズ＆ドラゴンズ	201,800	by大もうけ♡	1コインアマゾン

松井商店ゲームコーナー ☆=1(1)
大阪府柏原市国分西1－3－5国分駅前 ☎(0729)76－1915

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス2 (FS－X)連なし	1,613,900		2－4 にーちゃん たまが多すぎる
2	ラストリゾート	565,600		2周ALLクリア にーちゃん
3	ラグナロク	2,318,050	週末は、朝までビリヤード！ MG	ALLクリア 1周で終わりかな
4	ザキングオブファイターズ'94 (サイコソルジャーチーム)	474,780	おれのにーちゃん走りがはえー しゅうへい	ALLクリア ルガール有り
5	ザキングオブファイターズ'94 (女三拳士チーム)	343,940	日本チームを使うとインチキなのか！ 忠	ALLクリア ルガール有り
6	ファイターズヒストリーダイナマイト (リー)	903,400	FIN	ALLクリア 牛なし
7	ファイターズヒストリーダイナマイト (マーストリウス)	722,650	松井商店は、とてもいい店だ！ いむら	ALLクリア 牛なし
8	ワールドヒーローズ2 JET (リョフ)	248,95	94の対戦は燃えるぜ！ むくい	ALLクリア
9	ヴァンパイア (アナカリス)	744,500	コメント？ 何だそれ!! By 阿部	ALLクリア
10	餓狼伝説スペシャル (不知火舞)	1,981,100	色モノキャラ命！レッドベア 山元	ALLクリア リョウ有り

プレイシティNASA杉本町店 ☆=50(218)
大阪府大阪市住吉区山之内3－3－5 ☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード (バルナス(連)付)	1,300,800	ミー	2－6
2	ガンバード (鉄(連)付)	1,287,100	牧野和也	2－6
3	ガンバード (アッシュ(連)付)	1,044,600	AXIOM－H、Y(奈)	2－4
4	ダライアス外伝 (Vゾーン(連)付)	10,224,630	さいとー	ALL
5	ダライアス外伝 (Yゾーン(連)付)	8,993,730	巨人ゲーマーS光君に捧ぐ	ALL
6	スペースインベーダーDX	100,000+α	どいちゃん (テレクラやめたの？)	T．Tカラー
7	ラグナロク ((連)なし)	5,393,750	NYF－SEI	ALL
8	極上パロディウス (ペン太郎(連)付)	3,507,000	AXIOM－H、Y(奈)	ALL
9	バーチャファイター (サラ)	55″88	Seize－KKK	ALL
10	バーチャファイター (ラウ(必)付)	56″71	PROFESSOR	ALL

アミューズメントスペース・ハスラー ☆=0(1)
三重県熊野市本町620－1こやま2F ☎(05978)9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	豪血寺一族2	402,000	秋	破鳥才蔵
2	スーパーマッスルボマー	2,075,800	秋	アストロ
3	ガンダムEXレビュー	144,200	ZZR	ガンキャノン
4	ガンダムEXレビュー	184,400	CUT	ギャン
5	ヴァンパイア	796,400	夏	モリガン アーンスライド
6	バーチャファイター	1′39″27	NAL	ジャッキー
7	バーチャファイター	1′50″40	R	ウルフ・ホークフィールド
8	リッジレーサー2	2′22″838	GTI－R	中級 MT
9	戦国エース	459,300	SAS	大王丸
10				

コズミックプラザABC ☆=0(46)
大阪府寝屋川市早子町18－14 ☎(0720)23－1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	豪血寺一族2 (チンネン)(必)	4,398,700	Seize－いくら井 (0点じゃ)	ラスボス死亡
2	豪血寺一族2 (大山礼児)	1,905,700	YUZくん (来店ありがとう)	ALL
3	ぷよぷよ通	230,488	知らん兄ちゃん (確認者 A)	ALL
4	スーパーマッスルボマー (アストロ)	2,990,900	JMC－BBC	ALL
5	対戦ぱずるだま (ユミ)	1,470,900	JMC－BBC	ALL
6	極上パロディウス(連) (こいつ)	2,160,400	T．O	スペシャル死亡
7	龍虎の拳2 (リョウ)	1,125,010	YKP－END	ALL(ハ)のみ
8	エイリアンVSプレデター (リン クロサワ)	4,291,800	フィーティットバレル 9,999,990(連)	ALL
9	龍虎の拳2 (タクマ)	0点	いつくんねん、三島	2千円くいほうだい。ENDとA
10				全台ノーマル

チャレンジャー関大前店 ☆=9(68)
大阪府吹田市千里山東1－14－2 ☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャコップ	999,999,999+α	SMI	♡×5 2P側
2	ダライアス外伝	5,730,240	英樹さん元気ですか 咆哮野郎まJU	残1 ALL
3	ラグナロク((連)(必)付)	5,268,250	非シューターんぞうは(表)	ベアード使用 ALL
4	スーパーマッスルボマー	13,584,600	咆哮野郎まJU (DAMさんお元気ですか)	レイス使用 ALL
5	ライトブリンガー (グレン)	6,758,100	咆哮野郎まJU	残0 ALL
6	デイトナUSA (上級)	3′10″71	東京八王子に出没 期間限定 DAM+	MT車 完走
7	ソニックウィングス2 ((連)付)	1,101,100	東元斉豪魔	AIO YF－23使用
8	ソニックウィングス2 ((連)付)	1,157,200	豪血寺	SII FS－X使用
9	バーチャファイター	1″03″72	私信Y氏へ あとのこり数ヵ月と	ALL サラ使用
10	バーチャファイター	1′06″74	なりましたがTOPとれるんですか？	ALL ジャッキー使用

プレイシティキャロット四日市店 ☆=0(6)
三重県四日市市西浦2－4－5 ☎(0593)54－2266

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	豪血寺一族2 (お志摩)	2,039,900	おさーる	1cALL
2	豪血寺一族2 (大山礼児)	1,932,900	M．OGAWA	1cALL
3	ザキングオブファイターズ'94 (ブラジル)	451,600	BOZ－538	1cALL
4	ザキングオブファイターズ'94 (メキシコ)	414,260	BOZ－538	1cALL
5	ヴァンパイア (ビクトル)	1,331,600	レバーイカレポンチ(杉)	1cALL
6	ヴァンパイア (モリガン)	1,066,000	K K	1cALL
7	スーパーストリートファイターⅡX (ガイル)	2,507,800	BOZ－538	1cALL
8	カイザーナックル (和也)	1,304,000	K K	ジェネラルまで
9	リッジレーサー2 (初級)	1′56″265	全然つながらん(怒) JMP(桑)(剣)	完走 6MT
10				

ゲームセンターピノキオ ☆=2(29)
兵庫県明石市本町1－1－26 ☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード (マリオン)	686,300	SVR－TAK(か) 私が担当代理です	2－1
2	ガンバード (アッシュ)	534,500	SVR－TAK(か) 良くできた担当代理様	1－6
3	ガンバード (バルナス)	522,500	SVR－R's－水無	1－6
4	ガンバード (鉄)	723,800	SVR－TAK(か) 素晴しい担当代理様	2－1
5	スーパーマッスルボマー (オルテガ)	13,390,000	－文－	ALL
6	痛快ガンガン行進曲 (フウマ)	164,750	Y．F	ALL
7	疾風魔法大作戦 (キックル＆レイクル)	824,392	Laccl&Hekkil	2－5
8				
9				
10	ザキングオブファイターズ'94	ALL	先月のスコア☆損した、善哉善哉	全て担当代理様のせい

タウンスポットプレイランド ☆=26(112)
大阪府茨木市中津町4－3 ☎(0726)36－5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	疾風魔法大作戦 (ミヤモト(連))	1,683,667	BBA－K、N	ALL
2	疾風魔法大作戦 (ボーンナム(連))	1,596,877	BBA－K、N	ALL
3	疾風魔法大作戦 (キックル＆レンクル(連))	1,533,877	BBA－K、N	ALL
4	ソニックウィングス2 (FS－X(連))	2,726,700	HKR	ALL
5	ソニックウィングス2 (F－15(連))	2,642,100	HKR	ALL
6	ソニックウィングス2 (F－14(連))	2,615,600	HKR	ALL
7	ソニックウィングス2 (YF－23(連))	2,713,100	HKR	ALL
8	スペースインベーダーDX (オリジナルモード)	100,000+α	SGP－HHG－木田乃ミヤ(ぬ)3時間	面数不明 カラー
9	豪血寺一族2 (大山礼児)	2,217,500	YUZ	ALL
10	ぷよぷよ通	320,367	SlopeCrib	ALL 531ぷよ

GAME's WiLL ☆=63(181)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝 (Vゾーン(連))	11,560,980	T．clue－KOS	ALL ノーミス ノーボンバー
2	ダライアス外伝 (Wゾーン(連))	7,245,950	K	ALL
3	ダライアス外伝 (Xゾーン(連))	9,165,530	AFO	ALL B×2
4	バーチャコップ	9,999,999+α	京大RPG研のK	ALL 1P
5	リッジレーサー2 (初級)	1′56″030	LSD	完走 MT
6	デイトナUSA (中級)	2′54″09	WZH	完走 MT ツインタイプ
7	ヴァンパイア (ガロン(連))	1,760,300	ツガ夫	ALL(ハ) 39R
8	極上パロディウス (こいつ(連))	5,086,500	BBA－京城	ALL
9	スーパーストリートファイターⅡX (ベガ(連))	2,137,900	フォーエバーむしおみくん	ALL
10	バツグン (タイプC(連))	23,495,650	AFO	ALL

ジャスコ川西店プレイランド ☆=1(11)
兵庫県川西町小花1－6－16 ☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝	3,595,330	毒舌トーク(森)ティアット	Xゾーン 連なし
2	ダライアス外伝	6,181,180	毒舌トーク(森)プロコ	ALL Yゾーン 連なし
3	ダライアス外伝	3,466,130	毒舌トーク(森)プロコ	Zゾーン 連なし
4	ぷよぷよ通	226,153	ティコティコ○ユッ	ALL 連なし
5	クイズ＆ドラゴンズ (アマゾン フォリア)	326,400		R－4 LV－6
6	疾風魔法大作戦 (ニルヴァーナ)	871,691	GSC－吹雪－RYO君	2－4 連なし
7	疾風魔法大作戦 (ブルギン)	940,390	石橋先生お願いします弟子入りISHTAR	2－5 ポップナウったらポップナウ
8	疾風魔法大作戦 (ボーンナム)	897,700	疾風石橋大作戦防衛軍隊長代理ISHTAR	2－4 2周目攻略できず無念
9	スーパーマッスルボマー (ラッキーコルト)	3,415,600	アクセル命	ALL 連なし
10	エイリアンVSプレデター (リン クロサワ)	4,595,900		ALL 連なし

タイトーイン002スタジアム ☆=35(250)
大阪府豊中市玉井町1－1－36ライオンズマンション102号 ☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝 ((連)付)	6,632,610	Mr岡野君	ALL 残2 V'ゾーン
2	ダライアス外伝 ((連)付)	6,204,180	Mr岡野君	ALL 残2 Vゾーン
3	ダライアス外伝 ((連)付)	6,141,580	岡野レーザー	ALL 残2 Yゾーン
4	ダライアス外伝 ((連)付)	3,654,000	こんなもんやろ岡野君	ALL 残0 Wゾーン
5	対戦ぱずるだま (リョウ)	1,443,700	TAKの連れ	ALL ゲーマー
6				
7				
8				
9				
10				

GAME's DRAGON ☆=1(1)
京都府京都市上京区千本通下立売下る888ドルスTWO1F ☎(075)822－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	牌砦Ⅱ	3,765,300	METAL亜也虎	ALL・仇討モード
2	ガンバード (ヤンニャン)	732,700	ブレンデイ刑事 (矢吹の変態奴隷)	連付き 2－1
3	ガンバード (マリオン)	765,200	KIYOMI(ぼ)(け)(老)(人)	連付き 2－1
4	ガンバード (鉄)	763,700		連付き 2－1
5	ダライアス外伝 (Vゾーン)	7,870,480	ノーミスなのにQゾーンのせいで・・・(ヒ)	ALL 連付き 残×3 B×3
6	ダライアス外伝 (Wゾーン)	5,101,490	Qゾーンの1UPの場所教えて下さい。(ヒ)	ALL 連付き 残×1 B×2
7	ダライアス外伝 (Yゾーン)	7,192,500	矢吹♡ひろきちゃん	ALL 連付き 残×3
8	ぷよぷよ通	236,334	ハニーボワ子 おねだりマシーン	ALL マスクドサタン
9	スーパーマッスルボマー (ミステリアス・ブドー)	11,734,700		ノーミスALL
10	スーパーマッスルボマー (アストロ)	13,151,300	Kジロー	ノーミスALL

川島玩具店 ☆=0(19)
兵庫県高砂市高砂町鍛治屋川1411 ☎(0794)42－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX (リュウ)	1,613,400	OZ－GAL	豪鬼ALL
2	スーパーストリートファイターⅡX (春麗)	1,391,300	GOO	豪鬼ALL
3	スーパーストリートファイターⅡX (ケン)	1,612,400	RIG	豪鬼ALL
4	スーパーストリートファイターⅡX (ディージェイ)	1,547,600	BIN	豪鬼ALL
5	スーパーストリートファイターⅡX (ガイル)	1,241,300	YEO	豪鬼ALL
6	ザキングオブファイターズ'94 (日本代表)	258,580	ぺけ	ALL
7	ザキングオブファイターズ'94 (メキシコ代表)	218,950	おやじ！強し!!	ALL
8	ザキングオブファイターズ'94 (ブラジル代表)	209,970	まさかっ!!	ALL
9	ヴァンパイア (モリガン)	989,000	女王様命Ⓡ	ALL
10	龍虎の拳2 (ジョン・クローク―)	1,369,650	GPS	ALL

ハイスコア通信 お店から④

●ウィルトークタイトー空港通り店(愛媛)
今年は、夏の記録的な暑さと、晴天続きによって水不足が深刻な問題となっております。給水時間が今後も厳しいようですが、当店、ウィルトークタイトー空港通り店は、平常通りに営業をいたしますので、よろしくお願いします。

●チャレンジバンバン(愛媛)
MRUーやのくん、当店へのご来店、誠にありがとうございました。次回は、パチンコじゃなくて、ゲームをやりに来てくださいね。

by FADIJAN

●ワンダーランド(宮崎)
当店があるような田舎には、ニューゲームが発売日に入ることが、ほとんどありません。しかし、SNKのネオジオのニューゲームは、そこらへんにあるレンタルビデオ屋等にだけ発売日に入荷している。それらが当店に入荷されるのは、発売日より3日から4日後のこと。これって、どういうことなのでしょうか？
話は変わりますが、ハイスコアを出してくれる方があまりにも少なく、大変困っています。みなさんのご協力をお願いします。

☆ハイスコア通信「お店から」担当者より
今回掲載しているハイスコア通信「お店から」は、9月23日〆切のものです。これは本来は前号に掲載されるものでしたが、前号に10月6日〆切のものが掲載されてしまい、掲載の順番が逆になってしまいました。大変ご迷惑をおかけしました。

by 店員A

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	733	SNK
2	2	スーパーストリートファイターⅡX	657	カプコン
3	3	ヴァンパイア	384	カプコン
4	―	ダライアス外伝	382	タイトー
5	4	バーチャファイター	316	セガ
6	―	豪血寺一族2	303	アトラス
7	―	ガンバード	227	彩京
8	―	ぷよぷよ通	224	セガ/コンパイル
9	8	対戦ぱずるだま	192	コナミ
10	6	極上パロディウス	176	コナミ

11位	12位	13位	14位	15位
デイトナUSA 172	リッジレーサー2 151	疾風魔法大作戦 144	クイズアンドドラゴンズ 104	雷電DX 92

インカム人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	746	SNK
2	2	スーパーストリートファイターⅡX	694	カプコン
3	3	ヴァンパイア	435	カプコン
4	4	バーチャファイター	392	セガ
5	5	リッジレーサー2	282	ナムコ
6	―	豪血寺一族2	230	アトラス
7	6	デイトナUSA	221	セガ
8	7	対戦ぱずるだま	210	コナミ
9	―	ガンバード	179	彩京
10	―	ぷよぷよ通	157	セガ/コンパイル

11位	12位	13位	14位	15位
ダライアス外伝 156	極上パロディウス 148	スーパーマッスルボマー 109	雷電DX 94	疾風魔法大作戦 91

新作続々登場！

KOF首位を守る

今のところ街の一押し対戦格闘ゲームと言えばKOF。先月同様、人気、インカム共にTOPを独走しています。しかし、人気の得点はやや低下。ストⅡエックスとの差は徐々に縮まりつつあります。

このゲームは、性能の差を技の威力で強引にバランスをとっている感じがします。この点を含め、ゲーム性にやや荒さがあるように思われます。とはいえ、ゲームのわかりやすさという点はとても大きく、対戦ゲームの新作が出るまではTOPの座を守りそうです。

ヴァンパイアは、前号よりさらにポイントがダウン。半月ごとの集計でここまで落ちるのは、今後新作が出てくるとちょっと厳しい結果になると思われます。

人気とインカムの差が激しいダラ外

今号で人気4位、ヴァンパイアをしのぐ勢いを見せたのがタイトーのダライアス外伝です。シューティングゲームとして、タイトーの技術力を結集した申し分のない出来になっています。最近、シューティングというと極上パロディウスを除けば大手メーカーの作品がなかっただけに、インパクトは強烈です。

気になる点は、連射装置をつけた場合とそうでない場合とがかなり難しさに違いが出てしまうこと。連射装置をつけても面白さが大きく損われるゲームではないだけに、もともとオート連射がついていてもよかったのではないでしょうか。さもなければ、少し画面上に出るウェーブの数を少なくしてもよかったのでは。

ボス戦が存分に楽しめるので、非常に面白いゲームなのですがその分プレイ時間が長くなってしまいます。その点は、インカム11位という順位が如実に示しています。面白いイコール稼げるゲームになっていないところが、実に残念なところ。

他にも、豪血寺一族2とガンバード、ぷよぷよ通がベストテンに入ってきました。ぷよ通は、対戦台にしやすいところはよいのですが、ゲームシステム的に大きく変わったところがそれほどありません。今後の伸びはちょっと苦しそうな気がします。

そろそろ真サムライスピリッツが登場します。前評判は高いですが、どんなスタートを見せるでしょうか。(ぜんじ)



(大阪府　SNZ君)

ハイテクセガ神戸&BEGIN ☆＝13＝(33)

兵庫県神戸市中央区元町通1－11－19　☎(078)391－5712　(HS神戸)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	469,015	林原　亜美	全8面ALL 489ぷよ
2	バーチャコップ	1,533,800	ツッパリコング	ビギナー 行方不明
3	デイトナUSA (上級)	3′09″35	ベジータ㊤ (BNR－32生産終了記念)	T. A完走1周目 1′37″15
4	雷　電DX (練習)	13,908,950	ベジータ㊤	2周目3面2P側 弾見えん ㊦
5	雷　電DX (練習)	1251万ぐらい	いちいち覚えとらんわ ちゃんと集計してくれ	5面クリア時 面数優先でね ㊦
6	アウトランナーズ (日本)	3′15″84	J. G. K－ALL㊥	マッドパワー完走 ボタン付
7	バーチャファイター (カゲ)	1′38″41	BEE	ALL
8	バーチャファイター (ラウ)	1′28″32	参考記録	ALL
9	ダライアス外伝 (下Zゾーン)	3,758,100	参考記録 ㊦ 〆切前日入荷	Zゾーンボス連無 倒せんかった
10	ガンバード (ヤンニャン)	60万ぐらい	参考記　S. I. N	入荷初日

ゲームスポットパスカル ☆＝5(11)

岡山県岡山市表町3－7－5　☎(086)234－2332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝 (下Vゾーン)	10,387,680	BKS	ALL　残4 ㊦付き
2	アダライアス外伝 (上Vゾーン)	10,118,100	SAN㊦	ALL　残4 ㊦付き
3	クイズ&ドラゴンズ	2,358,300	TENCAを取ろう！ ―内田の野望―	ALL
4	対戦ぱずるだま (ゲーマーモード)	1,772,300	D. S. K－BAD	ALL ユミちゃん
5	スペースインベーダーDX	73,530	KEN	カラーモード
6	雷　電DX (初級)	5,931,010	H. Y	ALL ㊦付き
7				
8				
9				
10				

ゲームハウスカントリーボーイ ☆＝0(6)

広島県広島市安佐南区長楽寺1－1－37　☎(082)872－1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	179,494	DOI	ALL
2	スーパーマッスルボマー	12,737,300	ミッキーのDOS (ひま人)	ハガー　ALL
3	スーパーマッスルボマー	3,666,800	おいら	コルト　ALL
4	スーパーマッスルボマー	4,218,000	おいら	オルテガ　ALL
5	雷　電DX	3,889,240	920　お　でちゅ	練習クリア
6	痛快ガンガン行進曲	138,805	鬼怒川竜三	キサラ　ALL
7	痛快ガンガン行進曲	131,550	鬼怒川竜三	条　ALL
8				
9				
10				

オキモト ☆＝0(14)

広島県広島市西区南観音3－15－3　☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	252,940	女神天国山本	ALL 440ブロック
2	ソニックウィングス2 (YF－23)	2,126,500	UTO	2－9　連付
3	ソニックウィングス2 (F－14)	1,500,000	すわだ	2－5　連付
4	ソニックウィングス2 (A－10)	895,500	GOM	連付
5	ヴァンパイア (オルバス)	1,170,600	玉	ALL　連ナシ
6	ヴァンパイア (フェリシア)	991,700	MASA	ALL　連ナシ
7	ヴァンパイア (モリガン)	790,400	玉	ALL　連ナシ
8	超時空要塞マクロスⅡ (エキスパート)	4,209,230	すほー	ALL　連付
9	超時空要塞マクロスⅡ (ビギナー)	3,173,960	GOM	ALL　連付
10	ザキングオブファイターズ'94	ALLクリア	当店現在10名様	

ゲームプラザミッキー ☆＝2(11)

広島県広島市南区的場町1－7－2　☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード (ヤンニャン)	1,103,400	新人です ANGみ	2－4　㊦付
2	バツグン (SPECIAL VER)	52,625,910	ゲーム超下手です ANGみ	4周ALL ㊦付　Bタイプ
3	極上パロディウス (ビッグバイパー)	1,694,900	XRX－ECH－TOMO	スペシャル ㊦付
4	疾風魔法大作戦 (ミヤモト)	1,419,016	IAC－MAK	2周ALL ㊦付
5	スーパーマッスルボマー (ザ・レイス)	12,518,400	IMP	ALL
6	エイリアンVSプレデター (リン＝クロサワ)	5,767,700	なこらすかいえんR	ALL　残×1 ㊙付
7				
8				
9				
10				

モンキーハウス本館 ☆=15(186)

福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズゴーストハンター(連)	1,332,000	G.M.C.ばんだ (with清川)	ALL 100% 女子大生使用
2	ぷよぷよ通	286,557	GTR	ALL 664 12:17
3	豪血寺一族2(連) (陳念)	4,661,000	G.M.C.SRP	ALL
4	豪血寺一族2(連) (破鳥才蔵)	1,102,700	BY. UNG	ALL
5	疾風魔法大作戦(連) (ニルヴァーナ)	1,609,947	G.M.C.R－I	ALL
6	ダライアス外伝(連) (Zゾーン)	10,565,960	G.M.C.清川	ALL 残4B5 C2
7	ダライアス外伝(連) (V'ゾーン)	8,198,230	G.M.C.清川	ALL 残3B2 C2
8				
9				
10				

プレイシティキャロット高松店 ☆=0(2)

香川県高松市片原町2－4細谷ビル1F ☎(0878)22－4555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94	285,500	幸せの黄色いハンカチ(略) byバビィ	日本チーム ALL
2	スーパーストリートファイターⅡX	1,337,200	余裕です! RUN(偽)	ケン ALL
3	雷電DX	2,326,010	今村氏お世話になりました。(小)	初級 1周目4面
4	極上パロディウス	2,188,100	これはキツイです! RUN(本物)	こいつ 残×1 ALL
5	だるま道場	319,250	だるま道免許皆伝 幻 水明	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームゾーン灘町店&境店 ☆=0(11)

鳥取県米子市灘町2－52 ☎(0852)22－9749

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター	1,38"03	GAO	ジャッキー使用
2	ヴァンパイア	611,300	A S	ALL フェリシア使用
3	ティンクルピット	1,721,200	K H	
4	リッジレーサー2	4'38"493	RVF	
5	スーパーマッスルボマー	1,523,600	K H	ブドー使用
6	ぷよぷよ通	175,667	WHM	
7	ぷよぷよ通	173,539	WHM	
8	ザキングオブファイターズ'94	318,380	AAA	ALL イタリア使用
9	豪血寺一族2	1,028,600	RED	お志摩使用 12人目に負け
10	豪血寺一族2	489,100	AAA	クララ使用

サブカルチュア ☆=12(96)

福岡県筑紫野市二日市宮田町581－6黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX (E・本田(連)つき)	2,318,000	NAM	ALL D×0
2	ガンバード (ヤンニャン(連)つき)	975,700	EST	2周目3面
3	スペースインベーダーDX (スペースインベーダーモード・セロファン)	100,000+α	まさし	
4	ダライアス外伝 ((連)つき)	9,920,810	2代目SSR	ALL Vゾーン
5	ラグナロク ((連)つき)	4,552,900	ROBOCOP	ALL
6	豪血寺一族2 (ホワイト・バッファロー(連)なし)	1,537,500	アニソン	ALL
7	ぷよぷよ通	323,739	ダメですな! NAM	1コインALL
8	大江戸ファイト (金四郎(連)(必)つき)	1,267,500	EST	ALL
9	大江戸ファイト (一休(連)(必)つき)	1,223,900	EST	ALL
10	エイリアンVSプレデター (シェーファー(連)(必)つき)	5,973,500	まさし	ALL 残×0

ビッグウェーブ ☆=0(11)

高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F西 ☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス	1,408,100	信者	スペシャル マンボウ (連)
2	極上パロディウス	1,198,800	ぜんまい	スペシャル タコ (連)
3	極上パロディウス	1,174,900	王子王子	スペシャル ビッグバイパー(連)
4	ラストリゾート	529,300	心臓がいたい	ALL
5	クイズ殿様の野望	7,658,800	JIN	ALL 三好 95.0%
6	1943改 (1P連付き)	5,830,520	600万は出したい LAOS－長田仙人	ALL
7				
8				
9				
10				

ゲームシティDADA ☆=1(7)

島根県出雲市天神町70－12 ☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	豪血寺一族2 (アニー、連なし)	2,592,000	ヤンキー玄交DX	1cALLう～ん ぬふふっ
2	豪血寺一族2 (クララ、連なし)	632,400	ああっへきるさまR	
3	豪血寺一族2 (おしま、連なし)	302,300	WiZ	
4	豪血寺一族2 (キース、連なし)	364,200	ライトクンガンバ!!	このゲーム ムズイ
5	スーパーマッスルボマー (オルテガ、連なし)	1,356,500	???	
6	スーパーマッスルボマー (ウイドー、連なし)	1,601,000	ヤンキー玄交DX	くも用 11人ぬき
7	スーパーストリートファイターⅡX (ガイル、連なし)	1,289,400	ライトクンガンバ!!	
8	スーパーストリートファイターⅡX (ケン、連なし)	1,930,600	ヤンキー玄交DX	1cALL むひょー
9	エイリアンVSプレデター (ウォーリアー)	4,150,900	ヤンキー玄交DX	1cALL
10	リーガルエンフォースサーズ	1,785	ムーンボールマジシャンⓇSPECIAL	やはりここは グエッ○

ゲームインプラザ オリンピアン ☆=0(19)

福岡県北九州市小倉北区京町2－6－7 ☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94	705,400	VAN	1cALL
2	ザキングオブファイターズ'94	648,400	MAT	1cALL
3	ザキングオブファイターズ'94	446,840	RUN	1cALL ブラジル
4	痛快ガンガン行進曲	182,210	FANG－RIJ	1cALL 条
5	痛快ガンガン行進曲	144,320	FANG－RIJ	1cALL キサラ
6	マジカルキャットアドベンチャー	551,900	安田正夫	1cALL
7	豪血寺の一族2	970,500	CAR	1C
8	クイズ&ドラゴン	370,211	MOP	1cV6
9	スラムダンク	206	FKU	1cALL
10	スラムダンク	194	KAZU	1cALL

ウィルトークタイトー空港通り店 ☆=0(28)

愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(0899)73－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイフォース	5,965,600	SUR－CLS	ALL (連)
2	スペースインベーダーDX	32,620	SUR－R TⒸ	リハビリ中 カラー使用
3	タントアール (来店記念)	2面	新山剛くん めいろがライバル	にわとりクリア 小学2年生
4	天地を喰らう (再々入荷)	5,190,700	SUR－LEE	ALL 5回目入荷記念
5	オペレーションサンダーボルト	3,234,390	SUR－R TⒸ	ALL 残×18
6	バイオレンスファイト	14,033,750	SUR－LEE 水野地獄の下の人無理	ALL
7	戦国エース (源内)	153,000	重松陽子 陽子地獄の名古屋うち	シンクロ(連) 再入荷
8	ブラッドブラザーズ	6,454,200	SUR－R TⒸ 徳田本音の上の人無理	ALL
9	インセクターX	756,200	SUR－Y. T	ALL
10	黒ヒゲカン一発		新山剛 リハビリ中	

アメニティスペースOZ合同集計 ☆=0(30)

山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝 (Vゾーン)	7,542,340	HYDE	ALL 連付 宇部店
2	ダライアス外伝 (Yゾーン)	9,065,760	HYDE	ALL 連付 宇部店
3	バーチャコップ (ビギナースタート)	8,135,200	ZZT	ALL 連付 宇部店
4	スーパーマッスルボマー (ブドー)	11,527,400	FUN	ALL 連付 山口店
5	ガンバード (バルナス)	546,500	TZR	ALL 連付 山口店
6	ラグナロク	1,485,570	ZIO	ALL 連付 山口店
7	疾風魔法大作戦 (ミヤモト)	766,531	ILM	ALL 連付 小野田店
8	疾風魔法大作戦 (ニルヴァーナ)	763,751	GIL	ALL 連付 小野田店
9	ぷよぷよ通	96,576	Mr. 高泊の板さん	ALL 連付 小野田店
10				

ホワイトハウス箱崎店 ☆=8(40)

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ラグナロク ((連)付)	5,179,400	WGFC－もつなべ	ALL
2	ぷよぷよ通	264,275	ゆい	ALL
3	疾風魔法大作戦 (キックル&レイクル(連))	1,537,576	WGFC－MLK	ALL
4	疾風魔法大作戦 (オネストジョン(連))	1,256,305	WGFC－MLK	2－6
5	疾風魔法大作戦 (ニルヴァーナ(連))	1,473,296	WGFC－UMA	2－6
6	疾風魔法大作戦 (ミヤモト (連))	1,534,937	WGFC－JKR	ALL
7	疾風魔法大作戦 (ボーンナム (連))	1,494,397	はいご	ALL
8	疾風魔法大作戦 (チッタ (連))	1,032,015	MIJ	2－5
9				
10				

チャレンジバンバン ☆=11(75)

愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝 (連付)(下Vゾーン)	9,883,270	ぴぃたぁへっど わいわい1号	ALL 残×4 B×4 味方×3
2	ダライアス外伝 (連付)(Yゾーン)	8,284,210	ぴぃたぁへっど わいわい2号	ALL 残×3 B×3 味方×2
3	ダライアス外伝 (連付)(上Zゾーン)	8,119,050	わいわい3号	ALL 残×3 B×2 味方×3
4	ダライアス外伝 (連付)(上Vゾーン)	8,544,160	矢野くんツインイーグルⅡ入荷しました。	ALL 残×4 B×1 味方×2
5	ダライアス外伝 (連付)(下Zゾーン)	7,334,840	早く帰って来てください。なくなるよ	ALL 残×2 B×2 味方×1
6	疾風魔法大作戦 (連付)(キックル&レイクル)	1,440,867	FAD－LXSⅦ あと10万	2周ALL
7	疾風魔法大作戦 (連付)(ゴルギン)	1,348,636	外道T・H	2周ALL
8	クイズ&ドラゴンズ (サンプル)	2,683,000	発売VER6日に入荷 (クリアしただけ)	ALL ファイター使用
9	豪血寺一族2 (大山礼児)	3,299,300	★一暗黒黒子一個師団	ALL
10	ぷよぷよ通	348,451	FAD－A. T	1C ALL 594ブロック

丸久ファミリーランド小郡店 ☆=3(6)

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝	7,839,220	えっしー	(連)付 上Vゾーン ALL
2	ダライアス外伝	4,799,450	えっしー	(連)付 Wゾーン ALL
3	ダライアス外伝	3,571,630	ヒロのフロントスポイラー最高 しんたろう	(連)付 Xゾーン ALL
4	ダライアス外伝	7,245,990	村重石油をよろしく しんたろう	(連)付 Yゾーン ALL
5	ダライアス外伝	4,954,150	あきぼうガソリン入れにこいよ	(連)付 Zゾーン ALL
6	ザキングオブファイターズ'94	291,900	山村りょうっす～♡ ※イカ(エロステターⅡ')	ALL メキシコ
7	ザキングオブファイターズ'94	302,700	絶対に対戦日本一の村山君どうかよろしく	ALL 日本 A2A
8	雷電DX	8,725,050	しんたろう あきぼう エ●ビデオかしてよ	(連)付 練習 1－S ALL
9				
10				

ハイスコア通信 担当者から

今回は、ベスト10内の大きな順位の変動はなく、全体的に大差のない☆獲得数にとどまった。しかし、首位をひた走るGAME'S WiLL以下扇ヶ丘レジャーセンター、プレイシティNASA杉本町の3店は、多くの☆を獲得している。プレイシティNASA杉本町は、ハイテクセガ高崎を追い抜くのは時間の問題ということもあって、3位入賞はこの3店に絞られたといっていいだろう。

さて、注目の首位争いだが、今回も扇ヶ丘レジャーセンターがヴァンパイアラッシュで6個の☆を獲得。首位に4個差と迫っている。しかし、ヴァンパイアでの☆が付きにくくなって来ているだけに、この先の☆獲得は苦しいかもしれない。

逆に、GAME'S WiLLは、シューティング、格闘、ドライブと幅広く☆を獲得。相変わらず安定した実力発揮している。

☆獲得数上位店(12.15号～12.30号)

順位	店名	今月	合計
1	GAME's WiLL(京都)	4	63
2	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)	6	59
3	ハイテクセガ高崎(群馬)	―	52
4	プレイシティNASA杉本町(大阪)	4	50
5	プレイランドスカイシアター(埼玉)	2	36
6	タイトーイン002スタジアム(大阪)	0	35
7	アイリン夢空間(岐阜)	1	29
8	荏原ゲームコーナー(東京)	2	28
8	ゲームセンターコパⅢ(神奈川)	3	28
8	ゲームコーナーフジ(東京)	3	28

次回のスコア申請締め切りは
11月18日
(19日消印有効)
次々回の締め切り予定は12月18日です。

てあたりしだいゲームリスト

10月発売ゲーム					
ゲーム名	メーカー名	ジャンル	操作	発売日	メーカーから、および備考
真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	8－4	10月28日	長らくお待たせしました。侍魂第2幕目の始まり始まり～（黒子談）。
パワードギア	カプコン	アクション	8－3	10月	2、3人でプレイすると、ボス戦がとっても有利なのだ。
スーパーイーグルショット	セタ	ゴルフ	8－3	10月末	やっと発売になりました。ちょっと時間がかかったけどステキな18ホールでしょ!?
スーパーリアル麻雀PV	セタ	麻雀	KB	10月末	動画枚数を増やし、リアルの演出。大人気の麻雀第5弾。
早押し将棋五月陣戦2	セタ	将棋	8－2	10月末	より速くより強くなりました。好評シリーズ第2弾。
ガンバレット	ナムコ	ガンシューティング	特殊	10月27日	これは自信を持って楽しいガンゲームです。しっかり撃ってガンバれっと！
バブルシンフォニー	タイトー	アクション	4－2	10月	前作の後編。前作以上にアニメーションを使ったグラフィックが見物。
イメクラ麻雀	日本物産	麻雀	KB	10月4日	実写取り込みによる画像で、失踪した妹を捜すために姉が麻雀で勝負する。
プリティセーラー2	日本物産	麻雀	KB	10月24日	前作の続編で、アニメ調のセーラー雀士たちが活躍する麻雀ゲーム。
11月以降発売ゲーム					
X－MEN	カプコン	格闘アクション	8－6	未定	X－MENたちの必殺技はとってもすごいのだ。
エースドライバー	ナムコ	ドライブ	HABG	11月	最強システム22が送り出す近未来フォーミュラバトル。
アイドル雀士スーチーパイ2	ジャレコ	麻雀	KB	12月	スーチパイ第2弾は声優さんが8人出演。
早押しクイズ熱闘生放送！	ジャレコ	クイズ	特殊	未定	早押しクイズ第3弾。イラスト問題もあり。
ブレイジングトルネード	ヒューマン	スポーツ／プロレス	8－3	11月7日	超本格プロレスビデオゲームいよいよ登場。
ドラゴンボールZ2	バンプレスト	格闘アクション	8－4	11月初旬	「気」の使い方が勝負のカギを握る。
美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	アクション	8－3	未定	話題の新作！しばし待て！
サッカースーパースターズ	コナミ	スポーツ／サッカー	8－3	11月	「スラムダンク」開発チームが作ったサッカーゲーム！期待してくれ！
クイズドレミファグランプリ	コナミ	クイズ	特殊	12月1日	歌に自信のあるキミ、ぜひプレイしてくれ。
フィールドサッカー	コナミ	スポーツ／サッカー	TB－1	未定	彼女とだって楽しめる、操作の簡単なサッカーゲーム。
暴走船長パイレーツ	コナミ		特殊	未定	オジャマなキャラを避けながら船の舵を操作して進め。
スピードキング	コナミ	ドライブ		未定	ホバービーグルに乗って2045年のネオコウベシティを突っ走れ！
GUNHARD	データイースト	ガンシューティング	銃	11月10日	UFOにさらわれそうな健康な人や牛を助けることもあるぜい。
DUNK DREAM	データイースト	スポーツ	8－2	11月中旬	
ダブルドラゴン	テクノスジャパン	格闘アクション	8－4	未定	NEOGEOで登場。
超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	8－4	未定	大張正巳キャラデザイン。
バーチャファイター2	セガ	格闘アクション	8－3	11月下旬	バーチャシリーズ最強のタイトルいよいよ登場！
ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	格闘アクション	8－3	未定	「ST－V」（タイタン）タイトル第1弾。
テックウォー	セガ	シューティング	特殊	未定	メガバイザーディスプレイを使ったまったく新しいゲーム。
ドリフトアウト'94	ビスコ	ドライブ	2－2	11月予定	ラリーの名車が実名で登場。ラリーゲーム「ドリフトアウト」の続編。
連珠貴族	ビスコ	五目並べ	8－2	12月	2P対戦可能五目並べ。
天麟の書　死嘩護	ビスコ	格闘アクション	8－4	未定	NEOGEO用格闘ゲーム。
ギャラクシーファイト	サン電子	格闘アクション	8－4	12月予定	開発もいよいよ最終段階に突入！応援お願いしマス！
バーチャルバッティング	ヒューマン	スポーツ	特殊	未定	調整中！しばらくお待ちを！
グレート1000マイルズラリー	カネコ	ドライブ	8－2	11月	クラシックカーラリー「ミッレミリア」を再現。
大江戸ファイト	カネコ	格闘アクション	8－4	11月以降	普通の格闘に飽きた人々に贈る妖しいムードの格闘ゲーム。
究極!!PC原人	カネコ	アクション	8－2	11月以降	おなじみPC原人のアーケード版。ニコチャンバリアで攻撃／防御。
パニックバンバン	カネコ	アクション	8－2	11月以降	爆弾をつかんで投げて敵の足場を爆破する。対戦が熱い！
カリブの財宝	フェイス	アクションパズル	8－2	未定	只今開発最終段階！今年の冬はカリブが熱い！
ZUPAPA!	フェイス	アクション	8－2	未定	星は何でも知っている…。
オーブス	サミー工業	パズル	8－1	未定	宝珠を揃えろ！難解パズル。
イーグルショットゴルフ	サミー工業	スポーツ／ゴルフ	8－2	未定	
がんばれギンくん	テクモ	アクション	8－1	未定	
脳力向上委員会	テクモ	パズル	4－1	未定	

PALY－HOUSEアスカ ☆＝0（5）

佐賀県伊万里市浜町5番街アスカビル2F　☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーマッスルボマー	3,677,700	IPA－TKO	ALL アストロ
2	ラグナロク	1,744,400	Mr—(石)	S－6
3	ヴァンパイア	1,008,600	AMP－KL	ALL ザベル
4	エイリアンVSプレデター	2,624,000	Mr－JOE	S－7 ウォリアー
5	ソニックウィングス2	649,503	IPHA－TN	S－8 F－14
6	ワールドヒーローズ2JET	251.80	IPA－TKO	ALL リョウコ
7	ザキングオブファイターズ'94	259,140	Mr－Bcc	ALL ブラジルVS
8	スーパーマッスルボマー	3,200,800	Mr—(石)	ALL レイス
9	スーパーストリートファイターⅡX	885,000	Mr－HIN	ALL ゴウキ
10	スーパーマッスルボマー	3,094,200	IPA－TKO	ALL ザ・レイス

ワンダーランド ☆＝0（4）

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F　☎(0982)34－7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア	795,000	AHO	サスカッチ 1コインラスト
2	豪血寺一族2	1,094,300	AHO	陳念使用
3	ぷよぷよ通	213,499	ほしの少年	1コインALL
4	クイズ＆ドラゴンズ	117,000	Y・H	ウイザート使用
5	豪血寺一族2	1,124,500	こってりんこなNCAのARIEL君	1コインお種まで お志摩使用
6	疾風魔法大作戦	920,700	RIEL君だす。	1コイン2－5 ミヤモト使用
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザ ☆＝18（185）

熊本県熊本市九品寺5－15－7　☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	豪血寺一族2（アニー・ハミルトン）	5,205,200	久々、ウーキーDIO 実は秘石使い…	ALL 連無し 根性と度胸が不足
2	豪血寺一族2（花小路クララ）	3,826,900	クララをやらされるハメに。ウーキーICE	ALL 連無し 努力と栄養が不足
3	ジョー＆マック リターンズ	7,027,684	ペパーミントDEN♡	ALL 残×1 1UP×5
4	ガンダムEXレビュー	762,800	正義の美少女ゲーマーG.K.M＝めぐみ♀	ALL 連無し ドルメル使用
5	バツグン	23,533,550	竹	ALL 連付 CTYPE
6	ガンバード（バルナス）	927,400	格言 其ノ一 貧乏金無し	2－2 連付 鉄道ラリってる
7	ガンバード（マリオン）	886,300	おいも～おいも～おいも～TA5－おいも♡	マサヒコゲンキ？ 2－2鉄道 連付
8	ダライアス外伝（下Zゾーン）	9,914,750	命の母A	ALL連付残×4 B×3 神×2
9	ダライアス外伝（上Vゾーン）	9,830,850	B.M.3号不発！ ダラ1復活祈念SIN	ALL連付残×4 B×5 補×2
10	Vシュート	1c ALL	H.T	トーナメント ヴェルディ使用

ゲームピアチャンス国分店 ☆＝0（10）

鹿児島県国分寺中央3－12－37　☎(0995)47－3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94（韓国チーム）	238,300	T.2	1cALL
2	ぷよぷよ通	207,817	まるだい	FINAL マスクード・チタン
3	クイズ＆ドラゴンズ（魔法使い）	199,100	2面クリアしただけの人	L－4　3st
4	ヴァンパイア（モリガン）	964,600	断崖絶壁今何処	WINS 10 1cALL
5	極上パロディウス（こいつ(連)）	1,771,500	オスマン男根	1cALL いまさち
6	極上パロディウス（あかね）	673,900	新♡鮮魚店	せみおーと 5st
7	痛快ガンガン行進曲（フウマ）	142,500	断崖絶壁今何処	cALL
8	対戦ぱずるだま	1,047,900	鮮魚店（実は村下孝蔵（大ウソ））	Dr中松
9				
10				

香港ナムコSHOP（海外）

ROOM 7A1 7F ONE CAPITAL PLACE 18 LOARD WAN CHAI HONG KONG

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX	1,850,100	NG MAN KIT	KEN レベル－4
2	おてんきパラダイス	4,394,120	LAI WAI CHIU	ROY レベル ノーマル
3	極上パロディウス	695,300	LEUNG PAK KIN	（こいつ） レベル－4
4	リッジレーサー2	3′37″765	WONG WING HANG	ノービスレース
5	デイトナUSA	3′07″48	CHAN CHI YIN	中級 ラップ4周
6	エイリアンVSプレデター	2,588,000	LAN KWAN WA	プレデター レベル－4
7	ザキングオブファイターズ'94	434,130	YU CHUN KIN	B.N.KK（3人） レベル－6
8				
9				
10				

プレゼント

締め切り　12月14日
ハガキ　140ページ
発表　3月30日号

アンケートハガキの中で、「プレゼントが届かないぞ！」という声が、多く見られるようになりました。——本当にゴメンなさい。ただ今、超特急で発送の手続きをしています。当選者の方々には、大変ご迷惑をおかけしていますが、今しばらくお待ちください。

セガ提供 3 ゲームギア　GPライダー　1名



3種類の特徴のあるバイクの中から、コースに合わせて、選んでPLAYするレースゲームだ。モードは4種類で、その中のグランプリモードは、'93年世界グランプリと同じ順番で14コース用意されているぞ。

セガ提供 1 メガ-CDソフト 仮面ライダーZO 1名



映画「仮面ライダーZO」が、実写取り込み映像のアクションアドベンチャーになったもので、1人専用プレイものだ。仮面ライダーファンはのがせない一品ダゼ。

カプコン提供 4 ヴァンパイアTシャツ　10名



ヴァンパイア増刊&ビデオ大好評ありがとうございます。みなさまに感謝の意味もこめて、Tシャツをプレゼントしちゃうぞ。でも提供はカプコンさんですけどね。カプコンさん、いつもありがとうございます。

ビング提供 2 ブランディア&アイ・オブ・ザ・ビホルダーポスター　20名



前々号のコンスポで紹介したブランディアのポスターなんだけど、裏面は米田仁志氏の描くアイ・オブ・ザ・ビホルダーになってるよ。

ワールドヒーローズ2JET増刊プレゼント当選者発表

1、ADKオリジナル腕時計
山本良克　君（東京都）
浜島由美子　さん（愛知県）
橋本隆司　君（兵庫県）
小畑秀爾　君（広島県）
井上真樹　さん（大分県）

2、ワーヒー2JETポスター
草島有紀　さん（北海道）
室田達也　君（北海道）
大野政俊　君（秋田県）
山内成晃　君（福島県）
高野光章　君（栃木県）
境野豪紀　君（群馬県）
阿部七重　さん（神奈川県）
小池直也　君（山梨県）
小黒哲郎　君（新潟県）
吉村友克　君（石川県）
折橋　透　君（石川県）
加藤清志　君（岐阜県）
山本　健　君（愛知県）
野田義紀　君（愛知県）
出口賢次　君（愛知県）
深谷幸広　君（愛知県）
村上則之　君（京都府）
安部智裕　君（大阪府）
福本裕和　君（鳥取県）
水谷武夫　君（愛媛県）

3、ワーヒー2JET四カ国チラシセット
佐藤　丞　君（岩手県）
岩屋久子　さん（岐阜県）
宇佐美亜矢子さん（愛知県）
舟橋恵美　さん（愛知県）
和泉幸治　君（島根県）

4、リョウコキーホルダー
大杉知輝　君（北海道）
上原祐一郎　君（青森県）
西野　裕　君（埼玉県）
塩崎弘樹　君（静岡県）
川戸敏宣　君（滋賀県）

5、ジャンヌキーホルダー
渡辺　勉　君（埼玉県）
斎藤由紀　君（千葉県）
中山　徹　君（大阪府）

9月30日号プレゼント当選者発表

雷電ⅡCD
泉田　仁　君（宮城県）
福岡　尚　君（秋田県）
堀江孝史　君（茨城県）
村田　寛　君（千葉県）
大留健一　君（神奈川県）
吉野英孝　君（富山県）
剣持友希雄　君（静岡県）
田中秀比古　君（京都府）
高崎史郎　君（香川県）
川崎剛史　君（香川県）

東京おもちゃショーコンパイルTシャツ
庄子宣昭　君（宮城県）
神原　淳　君（東京都）
牧　賢治　君（神奈川県）
河口達成　君（愛知県）
中元亮司　君（大阪府）

ぷよぷよ渋谷ジャックTシャツ
渡辺久花　さん（神奈川県）
石井貴裕　君（京都府）
福田真也　君（岡山県）
坂田昌夫　君（愛媛県）
三浦栄治　君（佐賀県）

サムスピキーホルダー
関矢高志　君（千葉県）
下田文子　君（神奈川県）
桜井信彰　君（愛知県）

キャラクター電卓
園田浩基　君（群馬県）
有馬哲平　君（岐阜県）

スーパーストⅡタオル&ティバック
伊藤正彦　君（千葉県）
坂井田直孝　君（愛知県）
河田晃典　君（香川県）

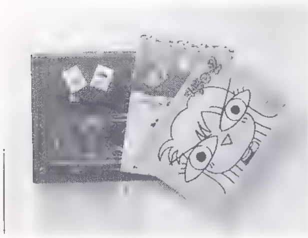
12月15日号

ザウルス提供

7 SFC龍虎の拳2　下敷き&テレカセット　3名



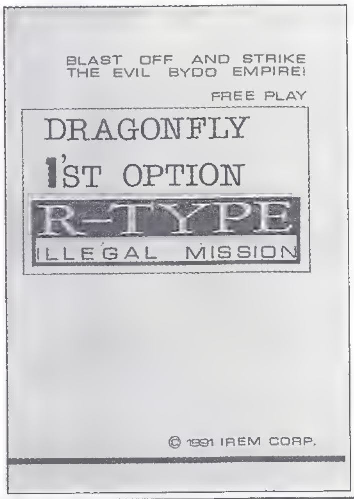
今号のコンスポコーナーで紹介した、龍虎の拳2の下敷きとテレホンカードをセットでプレゼントしちゃうぞ。



新声社提供

8 雑君文具セット　20名

今回は、読者サービス部から読者のみなさんに、出血大放出で雑君保プ先生の文具セットをあげちゃうぞ!!



メディアリング提供

5 SFCゼロヨンチャンプダブルアールテレホンカード　5名



ご存知ゼロヨンチャンプ、ダブルアールのテレホンカードだ。ところでこのゲーム、車好きの人にはたまらない物で、編集部内にも好きな人がいて、アルバイトのシーンでは、全く別のゲームみたいなんだが、ファンにはまたソコがヨイらしいぞ。

アイレム提供

6 ドラゴンフライ　1STオプション　アールタイプイリーガルミッション　10名

これは、貴重だ!!　知る人ぞ知るアイレム会報誌ドラゴンフライの別冊?的な物で、アールタイプシリーズの知られざる世界を1冊の本にまとめた本だ。通称「アイレムひみつブックシリーズNo.1」非売品だよ。

森永陽一　君（岡山県）
金　剛信　君（福岡県）

6、JETノート&下敷きセット
中村鎮力　君（茨城県）
佐々木恒星　君（埼玉県）
小泉純也　君（東京都）
笹山若栄　さん（東京都）
田中哲也　君（神奈川県）
石橋智恵子　さん（大阪府）
佐藤伸哉　君（大阪府）
山本仁美　君（香川県）
大山康雄　君（福岡県）
植木　誠　君（長崎県）

7、雑君文具セット
大塚大輔　君（青森県）
大庭暢雄　君（神奈川県）
夏苅聡美　さん（神奈川県）
滝川一平　君（長野県）
長谷川史郎　君（新潟県）
秋田智子　さん（愛知県）
森山　大　君（京都府）
佐藤英夫　君（奈良県）
東あゆみ　さん（広島県）
辻　昌男　君（熊本県）

8、WH歌舞伎者Tシャツ
野呂憲一郎　君（青森県）
佐藤三佳　さん（福島県）
善利知美　さん（埼玉県）
黒田紘子　さん（東京都）
宮崎雄三　君（福岡県）

9、マッドマンTシャツ
増田一成　君（青森県）
村上真一　君（奈良県）
山崎理絵　さん（福岡県）
中俣　健　君（鹿児島県）
阿久津裕司　君（沖縄県）

10、バイレーツカップ
吉田　勝　君（宮城県）
後藤　巧　君（大阪府）
浜本裕也　君（大阪府）
丸山順子　さん（岡山県）
柚山和美　さん（岡山県）

11、世界英雄Aカップ
藤村和代　さん（岩手県）
加納三郎　君（千葉県）
児島真吾　君（三重県）
高橋武彦　君（島根県）
佐々木余市　君（大分県）

12、世界英雄Bカップ
山形孝信　君（山形県）
植田和基　君（富山県）
原田泰伸　君（静岡県）
森本研二　君（京都府）
木野冴子　さん（高知県）

13、忍カップ
菊地幸子　さん（岩手県）
八木原陽太　君（群馬県）
柴崎博史　君（埼玉県）
小中恵子　さん（東京都）
平川ひとみ　さん（愛知県）

14、WH2キーホルダー5個セット
後藤圭介　君（大阪府）
姫野愛子　さん（大分県）

15、マッドマンキーホルダー
荒川晃市　君（埼玉県）
小田英樹　君（神奈川県）
石丸清吾　君（愛知県）
矢部尊弥　君（愛知県）
下村　豊　君（広島県）

16、精霊キーホルダー
鎌沢紀美子　さん（茨城県）
曽根　怜　君（埼玉県）
中村浩二　君（東京都）
渡辺貴裕　君（大阪府）
仲田健一　君（奈良県）

17、半蔵キーホルダー
本宮ゆみ　さん（北海道）
大島佳子　さん（神奈川県）
小柳真吾　君（神奈川県）
平田太郎　君（神奈川県）
山下哲二　君（大阪府）

18、風魔キーホルダー
岸本妙子　さん（栃木県）
黒沢　建　君（長野県）
長谷麻吏亜　さん（岐阜県）
山本健司　君（滋賀県）
川西由造　君（和歌山県）

19、ラスプーチンキーホルダー
三輪紀仁　君（神奈川県）
江崎卓也　君（山梨県）
野田　哲　君（長野県）
正田安樹　さん（岐阜県）
沢井浩二　君（岡山県）

20、織倉ジャンヌポスター
伊藤　真　君（青森県）
岩田真実　君（愛知県）

21、織倉下敷き&キャリーケースセット
鉢呂美香　さん（北海道）
宗像栄作　君（千葉県）
渡辺清史　君（新潟県）
秋山英範　君（石川県）
原田大二郎　君（静岡県）
倉知真吾　君（愛知県）
中山　徹　君（大阪府）
竹内杏奈　さん（大阪府）
火上真太郎　君（広島県）
小沼隆行　君（福岡県）

22、織倉テレカ3点セット
菅原隆行　君（山形県）
石井優果　君（埼玉県）
都留康司　君（大分県）

23、WH2ビデオ
菊池達也　君（岩手県）
小島友子　さん（千葉県）
吉村哲晃　君（神奈川県）

24、WH2JETビデオ
山崎友裕　君（青森県）
丹野浩之　君（宮城県）
平嶋友恵　さん（神奈川県）
竹前和智　君（長野県）

上園　隆　君（鹿児島県）

25、WH2テレカセット
坂本光俊　君（神奈川県）
楠川敏章　君（愛知県）

26、ワールドヒーローズテレカ
高野勝弘　君（三重県）
常深直樹　君（兵庫県）
西原秀卓　君（奈良県）
桑田秀樹　君（島根県）
定本貴文　君（岡山県）

27、WH4コマ決定版
林　隆裕　君（青森県）
菅原由香里　さん（茨城県）
平山康行　君（愛知県）
大橋純二　君（兵庫県）
浜田久美子　さん（岡山県）

28、ワールドヒーローズコミック
石田剛平　君（群馬県）
金子まゆみ　さん（新潟県）
中保愛子　さん（石川県）
杉山　聡　君（静岡県）
浅山桜子　さん（熊本県）

29、ワーヒーギャルアイテレカセット
大河原一真　君（静岡県）
奥村裕彰　君（滋賀県）
服部大介　君（宮崎県）

～アンケートハガキを書く時の注意～



- ハガキを書く時はていねいに読みやすく書いて下さい。電話番号も忘れずにね！
- ハガキには細工しないで！ハガキの辺をギザギザにしたり、蛍光ペンでぬったりしないで。あと、コピーしたハガキは無効ですよ。切手もちゃんと貼ってね。

NEO・GEO販売台数日本一のエマーソン

全国通信販売!!

☎まず、TELしてください。

TELした次の日に商品がお手もとに!!
商品代金は商品と引き換えです
(ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円)
(※一部地域、一部商品除く)

まとめて買って、クレジットでらくらくお支払い。
(50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナス一括払いも有り)

注意要項
- ●キャンセル不可(発送後のキャンセルは送料をいただきます)●返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)
- ●品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外と早くお手もとに届きます 予約の場合キャンセル料はいりません)
- ●今回の広告の価格は10/25現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。税別価格

※ネオジオ、基板以外の各種本体・ソフトや表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

超目玉商品 すべて先着50名限り

11/19(土)A.M.11:00 受付開始
新品 税別

※ご注文は、電話にて、先着順にお一人様各1本限り受付ます
★目玉商品は中古品との交換はできません

	定価	新品
SF ウイザップ!暗黒の王	¥9,900⇒	超激安
SF Sフォーメーションサッカー'94ワールドカップファイナルデータ	¥9,800⇒	超目玉
SF スラップスティック	¥9,600⇒	超特価
SF ダイナマイトザラスベガス	¥8,900⇒	1,980
SF ドラゴンボールZ超武闘伝3	¥9,800⇒	超激安
SF ヒューマングランプリ 3	¥10,500⇒	超目玉
SF マッスルボマー	¥9,980⇒	980
SF UFO仮面ヤキソバンケトラーの黒い陰謀	¥5,980⇒	1,980
SF SF幽☆遊☆白書2	¥9,600⇒	1,980
SF ワールドクラスラグビー 2	¥9,300⇒	980

新作ソフト予約受付中!!

SF かまいたちの夜	11/25	¥7,980
SF クロノ・トリガー	01/下	未定
SF 極上パロディウス	11/25	¥6,980
SF 三国志4	12/09	¥11,480
SF スーパードンキーコング	11/26	¥6,980
SF スーパー桃太郎電鉄3	12/09	¥6,980
SF ブレスオブファイア2	12/02	¥6,980
SF ミリティア	11/18	¥6,480
CD ゲッツェンディーナー	11/25	¥5,980
CD コズミックファンタジー4激闘編	11/中	¥5,980
CD 電脳天使	11/18	¥5,980
CD ドラゴンボールZ	11/11	¥6,980
MD サムライスピリッツ	11/18	¥5,980
NG 真・サムライスピリッツ	12/02	TEL
NC 真・サムライスピリッツ	12/下	TEL
3D スーパーストリートファイター2X	11/18	¥6,980
HD セガ・サターン	11/22	TEL
ST バーチャファイター	11/22	TEL

家庭用ネオジオ

ROMカセット

	新品	中古	買取
あしたのジョー伝説	×	7800	4000
アンドロデュノス	×	11800	9000
エイトマン	9980	6800	2000
ASO2	×	9800	5000
餓狼伝説	×	3400	1700
餓狼伝説2	×	2200	1100
餓狼伝説スペシャル	8980	6800	2500
キングオブモンスターズ	6980	4800	1400
キングオブモンスターズ2	×	4800	1400
クイズ大捜査線	6980	5800	3500
クイズ迷探偵・ネオ&ジオ	×	12800	8000
クロスソード	7980	6800	4000
ゴーストパイロット	×	6800	2700
サイバーリップ	5980	5400	1600
サッカーブロール	×	6800	4000
サムライスピリッツ	9980	9400	6000
ジョイジョイキッド	6980	5800	2300
ザ・スーパースパイ	6980	5800	2300
スラッシュラリー	7980	7400	2900
戦国伝承	6980	5800	2600
戦国伝承2	×	7800	4000
ソニックウイングス2	20980	17800	14000
痛快ガンガン行進曲	22980	19800	13800
得点王	×	6800	3500
得点王 2	12980	9800	6000
トッププレイヤーズゴルフ	7980	3800	1100
トップハンター	16980	14800	9000
ナム 1975	7980	6800	2000
2020スーパーベースボール	6980	3800	1500
ニンジャコンバット	×	5800	2300
ニンジャコマンドー	×	16800	12000
バーニングファイト	10800	4800	2400
バカ殿様麻雀漫遊記	×	9800	4400
ビューポイント	×	19800	15000
ファイターズヒスト			
リーダイナマイト	19980	9800	8000
ファイヤースープレックス	14800	3800	1500
フットボールフレンジー	3980	2800	500
フライングパワーディスク	17980	14800	6600
ベースボールスターズ	×	3800	1500
ベースボールスターズ2	×	8800	5000
麻雀狂列伝	×	4800	1400
マジシャンロード	×	5800	1700
みなさんのおかげさまです	×	3800	1100
ミューティション・ネイション	6980	4800	1900
ミラクルアドベンチャー	7980	6800	2000
ライディングヒーロー	7980	6800	2700
ラギ	6980	6400	2500
ラストリゾート	×	14800	8800
リーグボウリング	7980	5800	2000
龍虎の拳	×	2800	1600
龍虎の拳 2	8980	6800	2700
ロボアーミー	6980	5800	1700
ワールドヒーローズ	3980	2800	900
ワールドヒーローズ2	×	3800	1500
ワールドヒーローズ2 JET	12980	9800	8000

ネオジオCD

	新品	中古	買取
ASO2	2980	2800	1800
餓狼伝説	3980	3400	2200
餓狼伝説2	4980	3800	2400
餓狼伝説スペシャル	5980	4800	3300
キングオブモンスターズ2	3980	3800	2400
クロスウォード	3980	2800	1600
ザキングオブザファイターズ'94	6980	5800	3400
サムライスピリッツ	5980	4800	3300
ジョイジョイキッド	2980	2800	1800
ザ・スーパースパイ	2980	2800	1800
ソニックウイングス 2 (NCD)	4980	3800	2200
得点王 2	5980	4800	2800
トッププレイヤーズゴルフ	2980	2800	1800
トップハンター (NCD)	4980	3800	2200
ナム 1975	2980	2800	1800
ニンジャコンバット	3980	2800	1600
ニンジャコマンドー	3980	2800	1600
バーニングファイト	2980	2800	1800
フットボールフレンジー	3980	3400	2000
ベースボールスターズ2	3980	3800	2400
麻雀狂列伝	2980	2800	1800
マジシャンロード	3980	2800	1600
ラギ	3980	2800	1600
ラストリゾート	4480	3800	2400
ラリーチェイス	3980	2800	1600
リーグボウリング	2980	2800	1800
龍虎の拳	3980	3400	2200
龍虎の拳 2	5980	4800	3300
ワールドヒーローズ2ジェット	5480	3800	2200

本体&周辺機器

	新品	中古	買取
メモリーカード	2980	1800	500
コントローラー	5480	2800	1400
麻雀コントローラー	×	3800	1900
ファイティングスティックNEO	4980	2800	1100
AVコード	1200	1000	100
RFコンバーター	2600	1800	100
RGBケーブル	2200	2000	100
ACアダプター	3480	2800	100
XNEO−RGB/S	6980	4800	2400
NC用コントローラー	1800	1600	800
NC用コントローラープロ	3900	3200	2000
NC用ACアダプター	3480	2800	1400
NC用ステレオAVケーブル	1200	1000	500
ネオジオ本体	24980	14800	12000
ネオジオCD本体	49800	44800	40000

アーケード基板 販売(中古)&買取

	中古	買取
アースジョーカー	3000	10000
R−TYPE	12000	8400
R−TYPE2	10000	7000
R−TYPE LEO	12000	8000
悪魔城ドラキュラ	58000	50000
アテナ	18000	16000
アルゴスの戦士	16000	12000
アンダーカバーコップス	28000	21000
イーアルカンフー	18000	11700
イシターの復活	98000	90000
Vファイブ	15000	9700
ヴァンパイア	75000	50000
ウルフファング	35000	31500
エイリアンVSプレデター	68000	40000
エイリアンシンドローム	32000	24000
ASO	12000	9000
A−JAX	20000	16000
エグゼドエグゼス	32000	20000
エスケープキッズ	18000	7200
SDガンダム三国志	5000	1000
エドワードランディー	38000	30000
エリア88	72000	54000
黄金の城	35000	28000
大江戸ファイト	48000	28800
オーダイン	48000	32000
ガイアポリス	20000	13000
海底大戦争	32000	25000
ガンフロンティア	32000	23000
キャディラックス	30000	15000
キャプテンコマンドー	22000	15400
ギャプラス	28000	18200
ギャラガ	35000	30000
究極戦隊ダダンダーン	54000	37800
クイズココロジー2	6000	2400
クライムファイター2	16000	8000
クラッチヒッター	18000	7200
グラディウス2	25000	20000
グラディウス3	25000	16200
源平討魔伝	20000	16000
ゴールデンアックス2	35000	24500
極上パロディウス	98000	60000
コズモギャングザビデオ	36000	18000
サイコソルジャー	75000	50000
最後の忍道	14000	10500
ザ・グレイトラグタイムショー	32000	22400
サバイバルアーツ	35000	21000
鮫 鮫 鮫	15000	10500
サラマンダ	25000	20000
サンダークロス2	18000	13500
雷龍2(サンダードラゴン2)	32000	20000
ジェミニウイング	14000	10500
疾風魔法大作戦	78000	50000
シャドーフォース	10000	4000
新入社員とおるくん	12000	6000
スーパーリアル麻雀P2	14000	8600
スーパーリアル麻雀P3	28000	22000
スーパーリアル麻雀P4	58000	32000
スーパーワールドコート	24000	10000
スカイキッド	38000	28500
スターフォース	25000	19000
ストライダー飛竜	65000	29200
スト2ダッシュターボ	12000	5000
スーパースト2	30000	16000
スーパースト2X	98000	60000
スパルタンX	14000	9000
スプラッターハウス	30000	22500
スラッシュファイト	15000	11200
セーラーウォーズ	32000	20000
ゼクセクス	18000	12600
ゼビウス	18000	13500
戦国エース	25000	17500
戦場の狼	12000	8000
ソニックウイングス	14000	8000
ソニックザヘッジホッグ	18000	10800
ダーウィン4078	10000	6000
ダークシール2	8000	6000
大魔界村	42000	30000
タオ体道	14000	7000
闘いの挽歌	22000	14300
達人王	15000	11200
ダンジョンズ&ドラゴンズ	48000	30000
超時空要塞マクロス 2	15000	9000
ツインイーグル2	52000	39000
ディグダグ2	68000	45000
ティンクルピット	25000	16200
出たなツインビー	16000	10400
テトリス	8000	4800
テラクレスタ	14000	8400
天地を喰らう	32000	23000
天地を喰らう2	28000	19000
闘神ブレイザーズ	4000	1600
ドギューン	10000	6500
トライゴン	15000	11200
ドラゴンボールZ(バンプレスト)	18000	10000
ドラゴンスピリット	42000	36000
ドラゴンバスター	52000	40000
ドラゴンセイバー	42000	23000
ドルアーガの塔	78000	65000
ナイツオブザラウンド	15000	10000
忍者くん阿修羅の章	15000	11200
ネビュラスレイ	38000	14000
バース	25000	16200
ハイパーデュエル	30000	19500
爆突機銃艇	28000	21000
パックランド	48000	42000
ハットトリックヒーロー93	48000	20000
バニッシャー	38000	28500
バブルボブル	28000	21000
パラデューク	28000	21000
パロディウスだ!	18000	14000
F/A	15000	11500
ファイナルファイト	10000	5000
ファイナルスターフォース	15000	9000
ファンタジーゾーン	15000	11000
フェアリーランドストーリー	24000	18000
フェリオス	65000	50000
富士山バスター	8000	5000
ぶたさん	32000	24000
ぷよぷよ	50000	20000
プリルラ	42000	28000
ボスコニアン	45000	40000
ボナンザブラザーズ	15000	9700
マーベルランド	38000	17000
魔界村	15000	11000
マジックソード	30000	12000
魔獣の王国	85000	70000
マジンガーZ	48000	36000
マッスルボマー	30000	15800
マッスルボマー・デュオ	34000	17000
魔法大作戦	28000	18200
未来忍者	35000	19000
メジャータイトル2	25000	10000
メタモルフィックフォース	28000	17500
メタルブラック	42000	36500
野球格闘リーグマン	28000	18200
USネイビー	32000	19800
雷電 2(ライデン2)	52000	19500
ライトブリンガー	38000	19000
ライフフォース	28000	24000
リブルラブル	35000	21000
レイフォース	68000	37400
ロストワールド	78000	39000
ワルキューレの伝説	68000	58000
ワンダーモモ	78000	40000
ワンダー3	38000	28500
MV−1F(ネオジオ)	48000	21600
シグマAV3000	21800	15200
シグマ6000ターボ	9800	6800
ベガ9000DX	39800	25000
バナカスタム	27000	17500
バナツイン	31000	20000
コンボAV	21800	14000

新品・各種コントロールBOXも扱っています

買取 交換の申込方法(注意事項)

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2. 到着後、3日〜7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります(手数料1,000円)
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4. 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、買取り価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格はあくまで参考にしてください。
8. 最新価格は、電話にてお問い合わせください。
9. アーケード基板のインスト・説明書・設定表などは商品価値がありますので、付いて無い場合(コピーの場合も同じ)は買取金額は下がります。(約20%〜50%買取金額が下がります)



〒431-31 静岡県浜松市笠井町32−1
エマーソン 年中無休 通販部係
☎053−433−9900 受付時間AM11:00〜PM8:00
FAX053−434−9711 FAXでも受付ています 現金書留でも受付ています

※「エマーソン通信」の定期購読(月1回)希望の方は年会費を現金書留で申し込み下さい(年3,000円)

高価買取します ※コミック本に限り50冊以上は着払いでOKです
コミック本1冊 50円 ミュージックCD 300〜1,500円

買取申込書	ゲーメスト 12/15号	氏名 (フリガナ) 印	生年月日 年 月 日生	年令 才	保護者名	未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。	(フリガナ) 印
	住所 〒 (フリガナ)				電話番号	− −	

次号予告

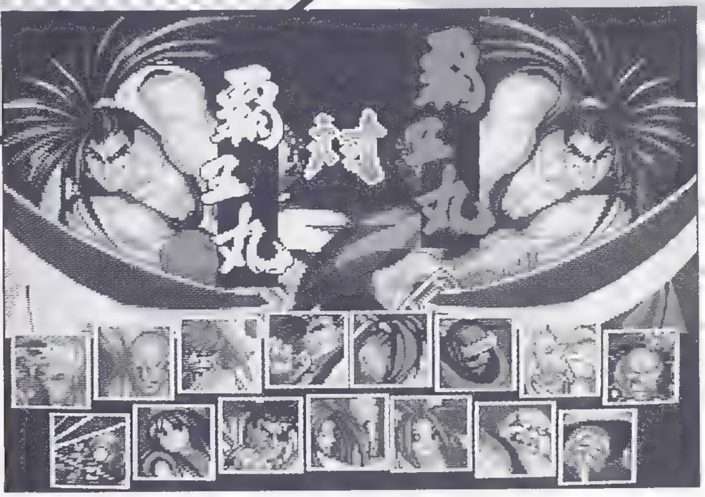
30円を忘れるな!!
特別定価530円（プレイヤー応援価格）

ゲーメスト12月30日号は

11月30日(水)発売!!

ページ数過去最大!

嵐のごとき怒涛の攻略ラッシュ！



●レバーが軋みボタンが唸る。指にできたタコが、死闘の跡を物語る。そんな熱いゲーマーたちに捧げる、スーパーエキセントリックゲームマガジン「ゲーメスト」は、次号もバリバリの超高密度な内容でお送りするぜ!!
期待して待ってな！

特集
- X-MEN
- 真サムライスピリッツ
- ダライアス外伝
- バーチャファイター2

11月18日～20日名古屋で開催する

AM・フレッシュ'94 IN 中部にゲーメスト乱入!

サンソフトさんのご協力を得て、GALAXY FIGHT 対戦大会を開催！ほかにもコスプレ大会、ゲームビデオ上映などイベント盛りだくさんのブース展開で名古屋を席巻するぞ。中部地区の読者は

中小企業振興会館吹上ホールに集え!

★問い合わせ：アミューズメントマシン・フレッシュ開催実行委員会　052(931)6158

入場料＝1000円



●ついに引っ越しが完了。今度はフロつき、エアコンつきでもう天国なんだけど、今までの貯金が…。その我がうるわしの部屋を見た田渕健康いはく「こんな狭い部屋になんか住みたくないっスよ」だと。そこでただいまロフトベッドの購入を計画中。狭い空間をより有効に利用するために、見てろよ渕健。
　次はペット可の部屋がいいなぁ。よっしゃ、ガンバッて貯金するぞ。　（秋のG1戦線に命を賭ける　SC派ぴく）



●話の元は3年前…行きつけの店（大きな声じゃ言えないケドォ奏野駅前の○原って店）で私はXEXEX 2周を達成し喜んでました。すると店のオヤジはウルセーと言って私達を追い出しました（後ろのストⅡ連中は?）。…で、10/20その店に真侍魂が入ったと聞き友人と行きました（オヤジの態度に期待して）。そして!! オヤジは私の顔を見た瞬間、先に来て遊んでいた友人のプレイを電プチし私達を追い出したのです。（もう二度と行かねーAce）



●ども！K・K雪風っス！みなさんもうすぐゲーメスト大賞ですね。僕の好きなバーチャファイターとレイフォースはどこまでいくかなぁ。最近、レイフォースを基盤で買い、暇さえあればやっています。VF2もかなり面白いが、レイフォースも超奥が深くて最高っスよ。いつかは800万点以上でクリアしたいな。最後に、アレを買ってしまい、もう後には戻れないところにいます。攻略は年内中は少し遅いかもしれないが、来年はきっと…。　（雪風）



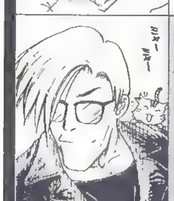
●私の愛車マグナ250も、そろそろ1000kmを突破!! 乗るのはほとんど夜中だが、それもなかなか悪くなく、車はいないし風もひんやり気持ちいい。そろそろ消音機（マフラー）でも変えて、めちゃくちゃにするのもいいかもね。
　バイクはやっぱりアメリカン、遠くから見るとプラモデルっぽいところが最高っス。さあてマフラーの次はどこいじろうかなぁ～。　（自慢の愛車をどんどんきたなくする人MAN次郎）



●講談社の某有名週刊マンガ雑誌、マ○ジンの46号。いつも愛読しているマンガは、相変わらず安定しておもしろかった。しかし、しかしだ、またもやボーイ○ビーを目の当たりにして、近年マレにみる憤りを覚えた。前回も3部構成と力は入っていたようだが、今回のばかばかしさといったら…。一度ブロス探偵団に批評してもらうことをお薦めしたい。ちなみに私は、TVブロスがゲーメストの次におもしろい雑誌だと思っている。　（TOSHI）



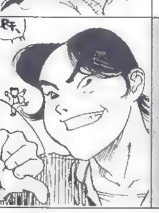
●ついに、田渕健康からダビングしてもらった「おにいさまへ…」（全10巻）を観終わってしまった。あのビデオを観たあと、非常に涙もろくなってしまい、ちょっとした感動で涙が出るように。今は「ガラスの仮面」を読むだけで、泣けてきます（マジで）。
　話はかわりますが、どこぞの「TRPGサークル」の方、お仲間に加えてくれませんか?最近まったくプレイできなく、寂しい週末を送っています。お願い…。（目指せ、レギュラー！MO^2）



●ガンバード、やっとの思いで2周クリア達成しました（もちろん列車面はナシ）。戦国エースにくらべてムズイので苦労しました。2周目の攻略は最後までちゃんとやるので期待しててね。
　X－2000にGガンダムが入ったのはイイけど、キーが高すぎてオレには歌えん！仕方ないからジャンパーソンでガマンするか。しかしカクレンジャーにシュシュトリアンが出て来たのには笑ったなあ。　（ショーコスギも見のがさなかったM.D.S.－RIK）



●今号の常識一言。一般にハガキの差出人氏名は、ハガキの表（あて名を書く面）の左下に書く。裏面に記載してあれば、表になくても通常問題ないが、懸賞の応募などでは、整理の都合から、不利になったりすることがないとは言えない。鉛筆書きは不可だぞ。
☆年内目標の計画は、未だ地下活動中。眠れない日が続く………。そして部屋はどんどん散らかっていく。禁断の領域のはずのベッドの上までが、半分まで資料に占領されているのだ。（APAPA）



●相変わらず、対戦プレイで投げを使うとやたら怒る人がいて、困る。ストⅡシリーズ以外では、いわゆる当て投げはあまり有効でないゲームも多いのだが、同じように怒る人が多い。投げないのが、クリーンで正義なのだろうか。それはその人のスタイルとして認めるものの、投げる人を悪とする、正義の押しつけには反発を感じる。投げを使わないからといって、投げる人に向かって罵声を浴びせていいというわけではないと思う。　（ぜんじ）

OPINION 論

対戦ゲームのCPU戦の難しさ

石井ぜんじ

　最近の対戦格闘ゲームの対CPU戦の難度は、非常に高いものが多い。とにかく、究極に難度を高めようという傾向が一部のゲームに見られる。
　単純に対CPUの難易度を上げるには、CPUの技の性能や攻撃力を上げるという方法がある。しかし、これはやりすぎると、非常に納得がいかなくなる。本来、同じ性能なはずで、それが面白かったはずだからである。
　そこで、能力は互角だが強いというCPUアルゴリズムが求められる。しかし、能力が互角でも、とても納得いかない。不満の多い強さは存在する。
　まず、究極反応2択系のアルゴリズムである。つかつか歩いてきて、技を出せば超反応で後出し無敵必殺技を出すというもの。技を出さなければ、そのまま歩いてきて投げられてしまう。
　また、待ちプレイ防止のために、突然ダッシュ投げに来るもの。待っていれば、ある程度の道が開けるのが普通のCPU戦というものだが、それを封じようというものだ。
　対CPU戦でいきなりダッシュ投げに来られたりすると、「とにかく終われ」と言われているかの如きである。また、超反応されても、人間には無理だという不満感がつのる。

納得感のある難度が必要

　対戦格闘ゲームの対CPU戦を作るときに、難しくする方法はすぐいくつか思いつく。しかし、安易に難しくすると非常に不満感のみが増幅されるCPU戦になる。対戦格闘ゲームは確かに人対人がメインのゲームかもしれないが、プレイヤーの心理を無視したアルゴリズム作りはなんとかしてほしいと思う。
　インベーダー以来、20年近く一プレイ百円という値段で続けているのはある意味で驚くべきことである。今後もどんどんインカムを稼ぐことは厳しくなっていくことだろう。そんな歴史の中で、アーケードゲームのスタイルは、多人数同時プレイを生みだし、対戦格闘ゲームを生み出してきた。より早く終わって不満のないゲームへとゲームは進化できたのである。
　だが、なんといっても早く終わらされるなら、不満感が残らないのが大原則。しかも、CPU戦で早く終わってしまっては、対戦に人が入ってくるヒマがない。もちろん、技の練習をする余裕はさらさらない。
　もともと、対戦ゲームを目指すなら、他のゲームのようにCPU戦の難しさにこだわらなくてもいいのではないのだろうか。もう回転率をこれ以上に上げようというのは、無理がある気がする。

表紙の裏をとれ

忙しい。いかんですよね。ひとつ、ひとつ大切にしていかんといかんです。
相もかわらず表紙はなさけない（ダラ外）。自分で描き上がったときは、よかよかとか思うのだが実際を見てガタン。おハガキをみてキュウッ。
なんかもう。ねぇ…。
でも一つきめました。
そゆことで。
藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

　全210ページを誇る、大ボリュームの増刊「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」はどうだったかな?え?知らない?買ってないってか！
　各キャラの昔日の姿をとどめた大設定原画集やら、すべてのデータを余さずモーラした攻略・データ集、さらにはポスターつきで11月12日に発売されたんだってば！枕にもなるぶ厚い本なんだぜ！

GAMEST　12月15日号

■平成6年12月15日発行　第9巻28号通巻132号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N.O
C·LAN　藤原ひさし　浪速の松ちゃん
KAL　いなりん　もも　RIK君　ぴぐ
田渕健康　TKO SHIN落合　じぐらっと
立衆多　ACE DS1　Scho小杉　がっちん
MAN GED　Toshi　かんぬき
珈琲FREAKI　K·K雪風　RYO K-TAN
佐藤孔建　猿渡雅史　河田　睦　伊藤勝章
林　野吉　竹森眞由美　二田祐樹　霜田和人
白倉清美　下境明子　松井宗達　入澤英明
木村 学　高安 聡　森川哲雄
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　エジマ企画
ローリングストーン　西村光賢

風を切り裂け！

ACE DRIVER RACING EVOLUTION™

通信バトルで相手をぶち抜き、トップでゴールするのはオレ様だぁ〜！

担当：ずるずる

CGによるレースゲーム

ナムコから今度発売されるドライブゲームは、ウイニングラン、リッジレーサーなどでおなじみのCGものだ！

すでにナムコからはいくつもCGもののゲームが登場している。

その題材となるジャンルは乗り物が多い。中でも車ものがとくに多い。そのジャンルはオンロードタイプの車ばかり。とくに最近人気が高いフォーミュラータイプのマシンが多かった。

今回のものはフォーミュラータイプを採用―でもよーく見てみると…なんか違うぞ―

その理由は、近未来を想定したレースだから―新感覚のドライブゲームの誕生だぞ―

コースは1つモードは多数

このゲーム「エースドライバー」には、1つのコースしか存在しない。

リッジレーサーに似ているが、リッジレーサーには、初、中級が、上級、T.T.のコースを部分的に使うという形をとり、コース的にも、モード的にも変化を持たせていた。

残念ながらこのエースドライバーには、そういった設定はない。1つのコースのみの設定ということになる。

さて1つしかないコースに果たしてどんなモードが存在するのか。



コインを投入すると、オートマかマニュアルをセレクトする。

このゲームでのモード設定をレースクラスというのだが、そのレースクラスは、3つに分けることができる。

1つは、初心者用のためのビギナークラス。走りやすいように扱いやすい車の設定となっている。

もう1つは、やや手ごたえのあるエキスパートクラス。やや車もランクアップし、操作する面白さを教えてくれる。

そして最後に、上級者用に設定されるエキスパートプロクラスである。



レースクラスをシフトで選ぶ。エキスパートクラスにする？

任意に選択も可能

基本的に好きなクラスを選べるが、通信対戦となった場合、ビギナークラスになるのか、エキスパートクラスになるのかは、参加者全員による多数決で決まってくる。

なおこのとき、エキスパートプロクラスを選ぶ場合、シフトで選択するほかに、視点切り替えスイッチを押さなければならない。

通信対戦でもしこのエキスパートプロクラスがプレイしたい場合、参加者全員が、このクラスを選択しなければ実現しないのだ。

ここで出てきた視点切り替えスイッチについてだが、これはその文字の意味の通りで、プレイヤーの視点が変えられるものだ。

変えられる視点は2タイプで、まさにそのマシンに乗っているドライバーからのドライバーズビューと、車の状況がよくわかる車の後方からの視点のビハインドビューである。どちらを選ぶかは君の好みでいい。



他のマシンと接触！あ〜っクラッシュだあーっ



これがエースドライバーのデラックスタイプの筐体。イスが動く！


通信対戦でのひとコマ。イン側のマシンから。

1人だけのレースも可能

通信対戦が可能なレースゲームで、1人プレイをやろうとすると、すいている時間帯や、たまたま1人分、空いているときでないとダメ。

ゲームの楽しみ方としては非常に厳しいものであるが、孤独に究極の走りを追い求める人も少なくない。

そんなスコアラーたちの気持ちが通じたのか、なんとこのエースドライバーには、任意に1人のみのプレイを選択できるのだ。このモードのことをシングルモードという。

このシングルモードの選択の仕方は、コインを投入していないときに、まず視点切り替えスイッチを押し、そのスイッチが押されている状態のままコインを投入すればいい。

このあとは、どのクラスを選ぶもよし、ビギナークラスでも、エキスパートプロクラスでもいい。

1人でプレイする場合、ライバルは当然CPUカー。その数は4台。これ以外に周回遅れで1台出現する。

多人数の場合は、1～3台のCPUカーに、周回遅れが1、2台出現してくる。


通信対戦でのもうひとコマ。これはアウト側のマシンからだ。

ゲームの進め方 コイン投入から

このページにあるマシンを見てわかると思うが、マシンには、シルエットに個性がある。この形が違うことでマシンの性能が変わってくるわけではないので、ちょっと気合抜けしてしまうかもしれないが、まずはどのマシンで走るかを決めなければならない。


少しでもインが空いていたら迷わず攻める！抜っけーっ！

マシンの形、色は4タイプ。よーく見ると、そのマシンにチーム名が存在し、さらにスポンサーなるものがついているのだ。どう?ちょっと気分が変わったかな。

さらによーく見ると、ナムコのオールドゲームのタイトル名が！く〜にくいっす！

カラーリング、形以外に、こんなところも見ながらマシンを決めて見るのもいいだろう。

マシンが決まったらそのカラーリングのマシンのコックピットに座ろう。そしてコイン投入だ！


SCUDERIA BLUE CASTLE
絵を見てわかるように、パワーの源は「ナムコ」だ。ナムコ直系のマシンということになる。そのボディには、大型筐体もののゲームタイトルが書かれている。


GREEN ISLAND MOTORSPORT
このマシンのパワーの源は、ナムコCGのパワー源であるTR³である。このマシンのボディには、本物の車、ユーノスロードスターを使ったシムドライブがつくぞ。

ゲームの進め方 走り出すまで

マシンが決まりコックピットにおさまったら本格的にゲームスタートだ。

コインを投入すると、画面には、シフトセレクトの画面が現れる。

シフトは、6速ミッションによるオートマチックと、同じく6速ミッションによるマニュアルのどちらかを選ぶことになる。

オートマチックかマニュアルかを選んだあとは、先ほど説明したレースクラスのクラスセレクトに入る。

クラスセレクトは、シフトによる選択プラス、エキスパートクラス選択時の特別な選





択がある。

１人プレイなら好きなものも選べるが、通信対戦ではそうもいかない。マシンの設定の違うクラスが多数決で決まってしまうのだからね。

これまでのものだと、コースがどこになるかっていうものだったから、クラスが決まるときの感じは、ちょっと新鮮かもしれない。

レースクラスが決まったらゲームがスタートする。

ここまでのおのおののセレクト作業は、シフトレバーを行い、その決定は、アクセルで行う。ここまでくればあとはレーススタートの合図のグリーンシグナルを待つだけだ。

コースは同じ、クラスは…ここは腹をくくってやるしか。さあスタートするぞー





背後にくっついてプレッシャーを少しずつかけていく。ホラホラーッ！



YELLOW CYCLONE RACING
黄色主体のこのマシンのパワーの源は、ナムコの情報誌「ノアーズ」である。ウイニングランの文字がボディに見られる。速そうだ。



TEAM RED LIGHTNING
このマシンのパワーの源は、ポリゴナイザー。そう、CGを使う上で必要不可欠のアイテム。そのボディには硬派ドライブゲームのリッジレーサーが書かれている。

筐体のタイプ2タイプあり

ドライブゲームなので、通常の基板が入るアップライト系の筐体ではなく、エースドライバー専用にデザインされた筐体が作られた。

その筐体には2つのタイプが存在する。



長いようで短いのがトンネル。明暗の変化に慣れるように一



プッシャーアアン！ぜ、前輪があ～っ！



１つは、ステアリングと連動して、シートが左右に動く「パワースライドシート」を持つDXタイプと、そのシートがなく、ステアリングのみにモーターによる反力がつく（DXにもある）スタンダードタイプがある。シビアな感覚が味わえそうだぞー



この視点でのバトルは、状況が把握しにくい。気をつけろー

コースを下見だ！

エースドライバーに存在するコースは1つ。ナムコオリジナルのコースである。

そのコースの名は、「ストリーム、フィールドサーキット（ロック バレー）」。

メインスタンド前にある長い直線、テクニカルな高速コーナーからS字、そしてヘアピン、シケインまでこのコースにはレイアウトされている。

ゲームであるが上にどんな人にでも楽しめるコース設定といえる。そのためか、比較的速度の高いところで走ることが多くなるといっていい。

思いきり減速！なんてところがない分、楽に走れるかと思えば、高速がゆえにちょっとしたミスが大きなダメージになるなんてことに！

そんなことにならないように、まず頭の中でテスト走行をするとしよう。

それにはコース全体をおおまかでいいからイメージすることから始めよう。

首を少し振る感じでコースを目で追っていく。アゴでコースの右、左を追うといい。



シフト、そしてレースクラスを決めた。ビギナークラスで勝負。





前半は、高速コーナーが続く。ロスのないように走りたい。


おーとっとっと！危ないぞ～！



さあトンネルに突入するぞーこのあとにはヘアピンがある！


トンネルから立ち上がって高速コーナーを走り抜けていく。

熱い炎が君を呼ぶ!

超刺激的芸夢世界



メインスタンド前のストレート。グワ〜と接近、抜くぜえっ!

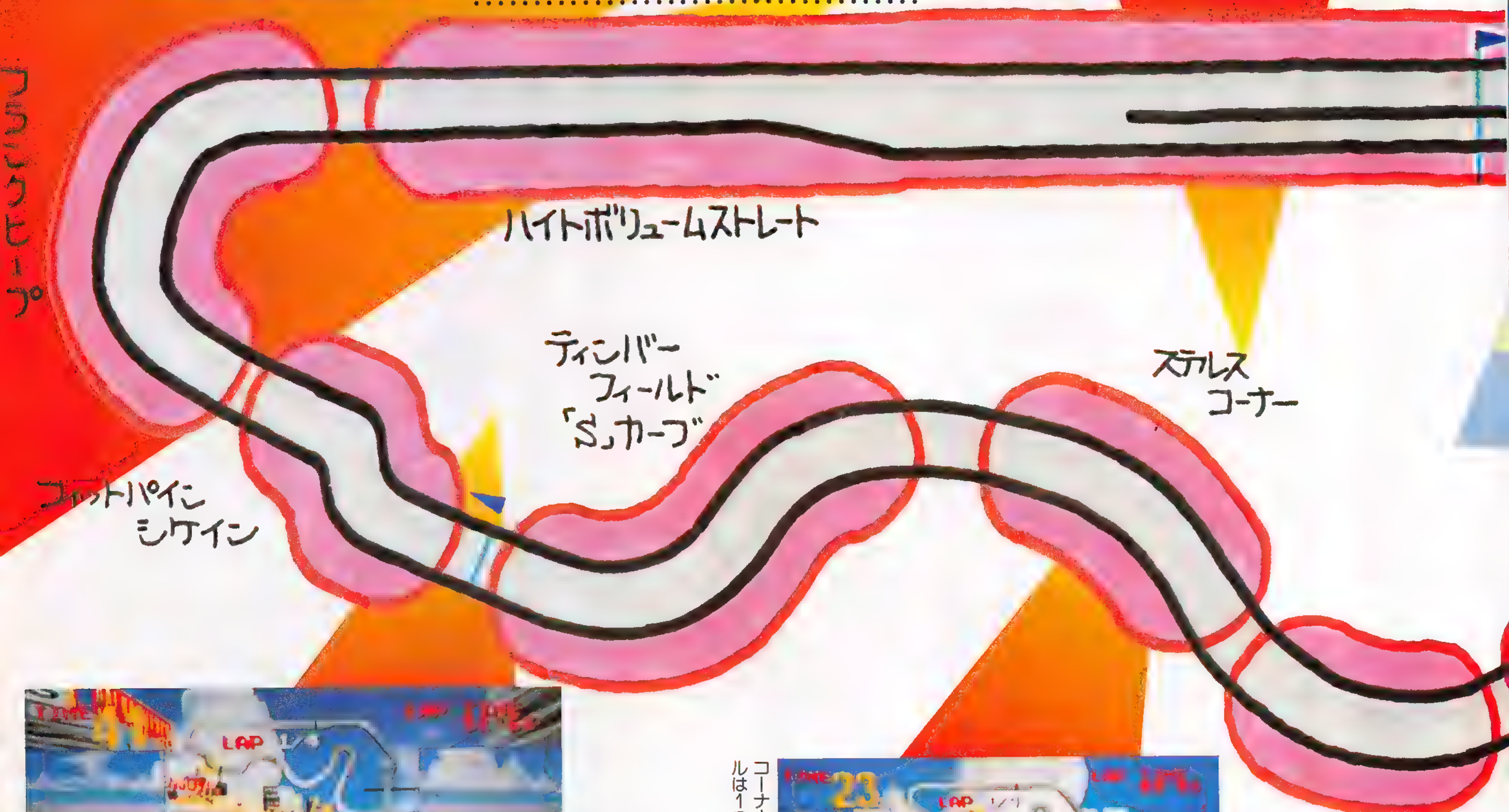
コースに酔ってきたかなあというところまできたら、各コーナーの大きさに注目していく。

小さければフッ、大きければグゲーッて感じでイメージしていく。そのイメージに手が動き出してくると最高!

そのイメージがもっとふくらむと、3Dのイメージになってくる。コックピットからのイメージにだー!



まずはスタートが大事。バトルするなら失敗は許されないぞー!





さあシケインへ。斜めに進入していけば、真っすぐ抜けられるぞ。



コーナーが続くところでのバトルは1つ間違えたら大事故だー!

あとはやるだけ

エースドライバーというゲームは、どちらかというとバトルを楽しむ雰囲気が強い。

通信対戦でガンガンぶつけあって走るのもいいだろう。

でもその先にあるものは、そう、勝負の結果だ。レースの中でのバトルのやり方や、運に左右されることもあるが、それを引き出してくれるのは、そこまで走れるテクニックだ。



シケインは縁石に乗るぐらい攻めるのがポイント。序の口だ。

さすがにドライブゲームをたくさんやってきている人は上手だ。しかしそんなことを言っていてはいつまでたってもダメーどうせやるなら勝ちたいからね。

そのためには努力を惜しまないこと。ひたすらプレイして慣れるしかない。そして速く走れるコツと、そのテクニックを覚えよう。

コースを覚え、ミスをなくしていくことがその第一歩となるぞ。

次回からは本格的にエースドライバーを目指すとしよう。

さーてゲーセン繰り出すとするかー

JACK人気爆発!!(悲願)

鉄拳 TEKKEN（仮称）

©NAMCO

ゲーセンに登場するまでまだ間はあるが、今わかる限りの最新情報を読者諸君にお届けしよう！

担当：パーバースでKKY・TOSHI

前号までの2回の紹介で、〝鉄拳〟とは、どんなゲームかわかってもらえただろうか。今回も前号に引き続き、AMショーバージョンから進化した、最新バージョンの報告を、さらにキャライメージを固めるために、バックストーリーも紹介していこう。

コマンド入力の奥深さ

鉄拳というゲームの現段階での必殺技、投げのコマンドは簡単なものが多い。正確にはまだ決まってはいないので発表できないが、おそらく激ムズというのはないと思う。

例えば投げだと、レバーニュートラルで2つボタン同時押し。必殺技だと、↓↘→という感じだ。

一見簡単そうで、普通のストⅡタイプの格闘ゲームと同じように、コマンド入力をすれば必殺技が出そうに思える。

しかし現在のところ、普通にコマンド入力をしていては、必殺技が出ない仕組みになっているのだ。

どうすれば出るかと言うと、コツとしてはコマンドを比較的ゆっくり、ていねいに入れる。すると当然ながらキャラは微妙な動作をするから、特定のモーション中にボタンを押す。実際なれるまでかなり難しく、今のところタイミングは超シビアだ。

開発の方の話だと、もうすこし易しくはなるものの、このシステムは残していくとのこと。また、普通に入れられるようにもし、威力に差をつけていこうとしているらしい。もちろんまだ未定だが…。



カズヤの主戦必殺技、風神拳。コマンドのタイミングが難しい。

これが2Pカラー？

鉄拳を最初に目にした時、配色、キャラスタイルには、実を言うと個人的に好感が持てなかった。という意見に同感の人もいるだろうし、逆の人もいることと思う（AMショーバージョン）。

ところで今回取材させていただいたバージョンでは開発も進み、2Pカラーができていた…。

最近のゲームでは、ごく当たり前の2Pカラー。鉄拳ではなんと色だけにとどまらず、キャラの服装まで2P用のものがあるのだ。

大幅に変化するわけではないが、明らかに雰囲気の違いが見てとれる。色が変わってTシャツを着てる、着てないといった差ではなく、別のデザインの服を着ているのだ。

この変化はキャラによっては極端なものもあるし、それほど変わったようにも見えない、おとなしめのものもある。

元々1P用のカラーが気に入ってる人も、まず2Pキャラを見てほしい。



ポールの2P色はメタル系だ。カッコイイよね？

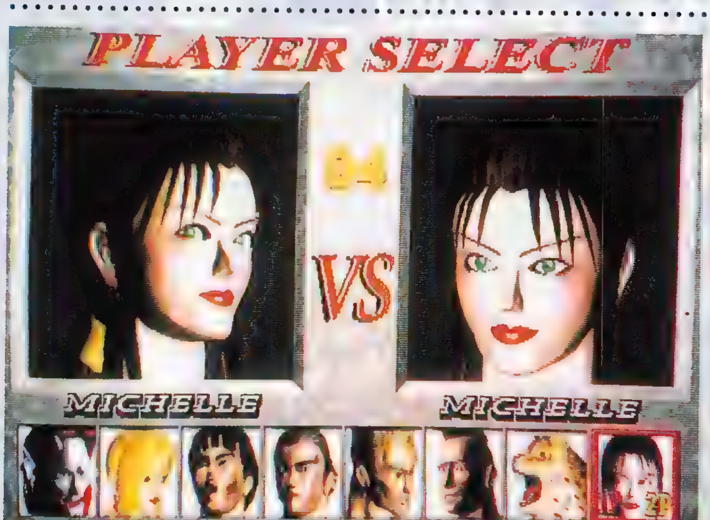


これ、誰だかわかる？実はキングの2P色なのだ。パーテン？

コリャー人気でるわ！2キャラの追加

前バージョンでは総勢6キャラ。最新バージョンでは2キャラ増え、全8キャラが使えるようになった。

その2キャラとは、ミシェール・チャンと吉光（ヨシミツ）。どういった動きをするのかは、まだお伝えできないので、今回は次のストーリー紹介で我慢してくれ。



キャラ2人が追加され、総勢8キャラに。ミッシェルのアップはどう？

プレストーリー

19××年。史上最強の格闘家を決定する「ザ・キングオブアイアンフィストトーナメント」という、死のストリートファイトが開催された。世界各地で熾烈な闘いが繰り広げられ、大会もクライマックスを迎えようとしていた。

エントリーキャラクターバックストーリー

三島一八（ミシマカズヤ）
日本人・空手家

三島財閥の嫡男。冷静沈着でクールな考え方をする。
父親に仕込まれた喧嘩空手の使い手。今回の大会の主催者である父親に反目していて、大会自体を潰そうとエントリーした。大会終了後、父親の権力を我がものにし世界規模のクーデター（内容は未定）を起こそうと目論んでいる。
クーデターは祖父の遺志を受け継いだもので、祖父のことは誇りに思っているのだ。
5歳のとき父親に谷に落とされ、胸に大きな傷跡がある。





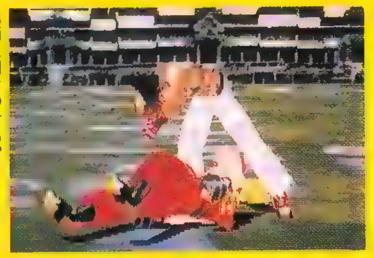
今のところ相手にヒットさせるのが難しいカズヤの必殺蹴り。



足を引っかけてと…。



ヒョイッと、



地面に叩きつけろ。

PAUL PHENIX（ポール・フェニックス）
アメリカ人・柔道家

超熱血アメリカン格闘家。修行好きな上、武道の何たるかを知っている数少ない外国人。
柔道をベースに色々な格闘技に精通しており、より強い相手と闘うことを望み大会に参加。闘いの中にこそ真の自分がいると思っている。
以前、三島と対決して引き分けたことがあり、それ以来一方的にライバル視しているのだ。



使用頻度が高くなると思われるポールの連携必殺技。まず足を出し…、



次の瞬間突きを出す。



すっかりお馴染み、ポールの腕十字固め。



ゴロンとね。



KING
メキシコ人・レスラー



みなしごたちのために闘う覆面レスラー。KING自身もみなしごで、……少年時代はどうしようもない不良だった。しかし、荒んだところをある牧師に改心させられた。それ以来、自分と同じような子供に救いの手を差し伸べるようになった。

普段は牧師として生活しているが、一度覆面をかぶると誰も彼を止めることはできない。

みなしごランド（孤児院？）を設立するための資金を手に入れるために大会に参加した。



キングのダウン攻撃は肘落とし。小さくてスマン。



タイガースープレックスーかな？



フニッと持ち上げて…、

NINA WILLIAMS
イギリス人・骨法＋合気道



アイルランド人である父親から暗殺術としての骨法、母親から護身術として合気道を……継承した。抜群の格闘センスを持ち、大会の主催者を暗殺するためこの大会に送り込まれた。暗殺者としての自分と、人を傷つけたくないと思う自分との間で大きく揺れ動いている。



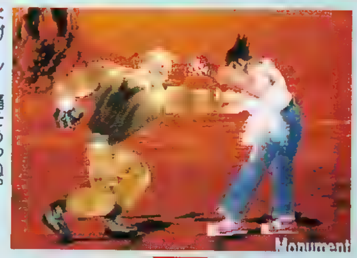
女性はやっぱり四方投げ。肩を中心に…、



ひっくり返す。

JACK
ロシア人（実はロボット）・パワーファイター





ドガーン！痛そうやね。



ジャックとカズヤ共に2P色。そこでメガトンパンチのモーション。



これもお馴染み、リフトアップスラム。



ヘイ、俺の筋肉はどうだい？



ズドン！このキャラは某有名ハリウッドスターに、似せてデザインしたとか。

旧ソ連軍が開発した、スーパー殺人ロボット。ロボットならではの理不尽さだが、超力強い攻撃をする。

一八が将来クーデターを起こしかねないということをいち早く察知したロシアが、一八を葬り去るためにこの大会に投入した。

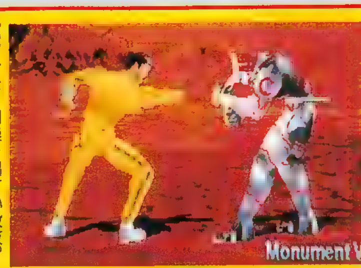
LAW THE DRAGON

中国系移民で無国籍・ジークンドー

ジークンドーの正統伝承者。サンフランシスコのチャイナタウンの中華料理店で働きながら、将来は自分の道場を作りたいと思っている。

この大会で頂点に立てば莫大な額の賞金が手に入り、自分の名を世界中に知らしめることができる。…彼にとってまたとないチャンスが訪れたのである。





パンチを3回繰り出す必殺技。これは3発目の裏拳だ。



ちょっち失礼!



さぁー私を抱いて。



死の接吻。すいません、フライングプレスです。

吉光

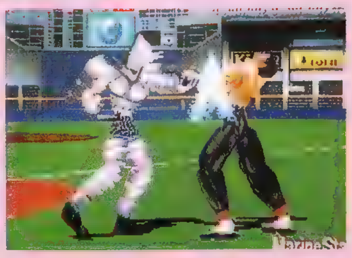
日本人だが既に国籍はない・卍流柔術



世界規模な窃盗集団卍党の首領。

この大会の運営資金を、仲間に盗ませるための囮として大会に参加した。

卍党の党員は不正な行為をして利潤を上げている人間からしか盗みを働くことはない。そして盗んだものは、常に恵まれない人々に還元しているのである（決して自分たちのために盗みはしないという掟があるらしい）。



おっと、ヨシミツの2Pバージョン。技はできてないからこれだけね。

MICHELLE CHANG

アメリカ



インディアン居住区の地下の古代の財宝を探すために、三島平八に送り込まれた男（香港人）がインディアンの娘と恋に落ち、その娘との間に生まれた子がミシェール。

その後、男は居住区を守るため立ち上がったが、平八の手のものに殺されてしまう。

18歳になった日、ミシェールは母親から父の死についての真実を聞き、復讐のために世界各地を放浪していた。

そして〝ミシマ〟というキーワードをもとにザ・キングオブアイアンフィストトーナメントへの参加を決意する。



このリーチに驚くよりも、太もも太さに驚いてしまう。

2周目は
ボム使いまくり(笑)

GUNBIRD
ガンバード



遂に2周目突入。2周クリアに最も近いのはやはりマリオン様だ。

担当：2周クリアできましたM.D.S.-RIK君

2周クリアのために① 列車面を出すな！

出るな！と言って出ないものじゃないが、列車面が2周目に出て来たら、死亡確定だ。なので、列車面が出ないことを祈りながらやるしかない。

1つだけ言えるのは、1周目の1～3面に列車面が出なかったときは、必ず2周目の1面に列車面が来る、ということ。なので1周目に列車面が出なかったときは捨ててやり直したほうがよい。

あとはもう出ないことを祈ってくれ。


恐怖の列車面。終わってる…。

2周クリアのために② ザコの撃ち返しを見切れ！

2周目は、ザコ敵が撃ち返し弾を撃ってくる。



この撃ち返しは、2WAYのときと、1発だけのときがあるのには気づいただろうか。

これは、ザコ敵が画面の上のほうにいると2WAY、それ以外は1発というように決まっている。図を見てもらえばわかるだろう。

しかし、ジャングル面のザコ（虫みたいな奴）だけは、どこで撃っても1発しか撃ち返さない。覚えておこう。

2周クリアのために③ 危なくなったらボム

1周クリアした時点で、ボムは6個持っているハズだ。

それに加えて各面1コずつボムが出るので、かなり余裕はある。

一番いけないのは、ボムを使い切らずに死んでしまうこと。死ぬ前に使い切って死ぬならよい。

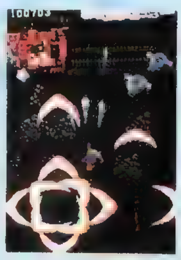

こんなにボムを残して死んだらもったいないぞ。

鉱山ステージ

短い面なので比較的楽。

この面で使うボムは2～3発にとどめよう。

まず中型の列車×2のところ。ここは1台目に溜めを撃って、2台目が現れたところでボムを使い、2台とも一気に壊したい。


こんな感じでボムを使う。同時に撃ち込む。

次にディフェンダーが出るところ。右はじのほうで逃げまくりでもよいが、倒したかったらボムを使えば安全。でもできれば節約したい。

ボスは、一段階目は1周目同様に重なればいい。

二段階目は、画面の一番上で溜めて待ち、出てくるところに重なって撃ち込む。

そしてボスが中央で弾を撃ちそうになったら、ボムを使う。撃ち込みが完ペキなら、これで勝ち。

城塞ステージ

この面で使うボムは3つ。

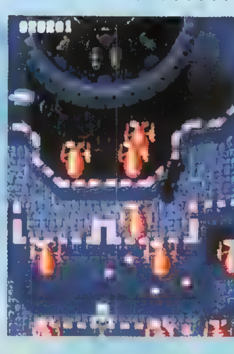

ここでボムだ。

まずは写真のところ。ガードウォーカーの2匹目と、ザコの弾が一緒に来てつらいので使う。

3匹目のガードウォーカーは、真ん中の死角に入ったらそのまま重なってとどめを刺そう。

気球のようなザコが2回来るところは、ショットを撃たないで抜ける。画面のはじで待って、弾が来たら少しずつ反対側に移動する。これを2回繰り返すだけだ。


弾が来たら…、

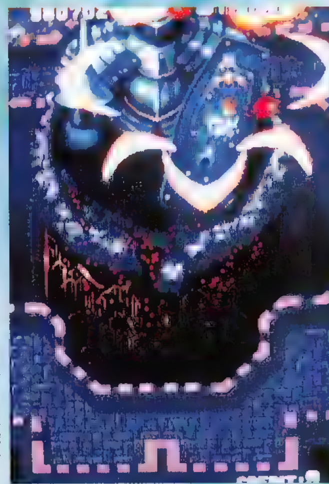

スッスッスッと抜ける。

体当たりじゃ死なないので気が楽だろう。

ボスは、ボムを2発使って安全にやる。ザコの撃ち返しをまともにくらうからだ。やりかたは1周目と同じ。



一段階目を壊したらボム。



重なりながらもう一発。

重なって一段階目を壊すと同時にボムを使い、盾の位置まで移動。さらに盾に重なりながらもう一発使えば終わりだ。

ジャングルステージ

この面はさっきも言ったとおり、ザコの撃ち返しが1発なので、動きながら撃てるため楽。

この面で使うボムは2〜3発。

まずは、中型機が出るところ。ここで画面の下のほうにザコが出るので、危険回避のためボムを使う。

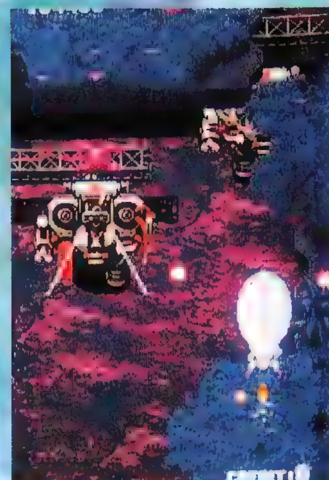
注意したいのは、このボムの威力で中型機が壊れてしまう場合がある。こうなるともう一匹中型機が出てしまうのだ。こうならないよう適度の撃ち込みがポイント。

そして戻ってきたときに、すかさずとどめを刺す。

次に、何もしてこないガードウォーカーが出るところ。



左右のザコが超じゃま。ボムを使おう。



右の奴を優先。



こいつも死角から重なって速攻しよう。

ここはこいつには撃ち込まずに、次の右に出るガードウォーカーのために溜めておこう。右の奴のほうを優先して壊すのだ。

その後、赤いガードウォーカーが出てくる。ここは画面右はじで赤を無視して、ザコの弾のみ避けまくればよい。

だが、左の何もしないガードウォーカーのうしろに隠れたザコ砲台が弾を撃ってくるので多少危険だ。ムリせずボムを使ってこのザコを倒したほうが安全。



この2つの砲台に撃ち込んでから…



あの砲台が隠れていてひきょうナリ。

ボスは、一段階目にボムが一発必要。

出てきたら、まずは手前の砲台2つに対して溜め撃ち＆重なりを当てる（両方に撃ち込むこと）。

ある程度撃ち込んだら、ボムを使い、本体のほうに重なる。これで一段階目は破壊できる。



本体に重なりつつボムを使う。

二段階目は、1周目とまったく同じ秒殺パターンが使える。

真ん中あたりで待って、弾が来たら右上にまわり込み、中央の主砲が弾を撃ちだしたら重なってとどめを刺す。弾が速いのでビビッて死なないように。



右上にまわり込んで…



主砲が撃ち始めてから重なりに行くのだ。

前半3面ノーミスならOK

ここまで来て、ボムを使い果たしたとしても、ノーミスなら合格。2周クリアの望みありだ。

1ミスでもボムがあれば合格。とにかく2-4がヤマ場なので、がんばって2-1〜3は抜けてほしい。2-4さえ抜ければあとは楽。

さて、次回は2周クリアのヤマ場である2-4をくわしくやろうと思う。

次のページからは、アッシュのキャラ別攻略だ。

1周ノーミスクリアしてもいいですか？
「いいぞお!」(アッシュ談)

アッシュマスター養成講座

アッシュは使いにくい!とお嘆きのアナタ、当講座で一躍街のヒーローになれる(ハズ…)だぞ!!

担当：連射が遅くなった立衆多

これだけは守れ！アッシュ鋼の掟3カ条

退化速度の速さ、ショットパワーのなさ、そしてボンバーの爆発の遅さ…。「使いにくいキャラ」のレッテルが貼られたアッシュだが、実はそんなことはみじんもない！

まずは左記の「鋼の掟」を頭に叩き込んでくれ。

鋼の掟①
連射は極力するな（たとえ相手がザ・コ・キ・ャ・ラでも）

鋼の掟②
「ため撃ち拡散ショット」を多用せよ

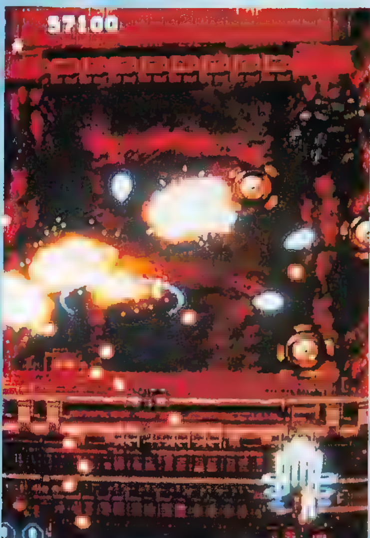
鋼の掟③
敵の弾を狭いスペースで無理に避けるな

使いにくいと思い込んでいるそこのキミ、それはこの掟を守っていないための勘違いだ。さあ、この攻略記事を読み、再度鋼の掟をそらんじてゲーセンへと走るのだ！

鉱山ステージ

比較的楽な面だ。ここは鉄の掟を体に覚えさせる絶好の練習ができるぞ。攻撃がこない時は常にため状態で待ち、撃ってはため、また撃ったらためるという習慣をつけてしまおう。これが鋼の掟①の真の意味なのだ。もちろん退化を防ぐ効果もあるぞ！

ここのポイントはボスの機雷対策。まず出現直後と左側で止まっているスキにため撃ちだ。そして問題の機雷を出したら、どれか一個めがけてため撃ちを当てよう。するとショットが拡散して、次々と周りの機雷を破壊してくれる。そう、これが鋼の掟②の意味だ。この拡散ショット、使わない手はないよ！


この機雷に対しては、拡散ショットが使える、使える！

機雷さえしのいでしまえば、あとはため撃ち2発＋連射（以後＋αと略記）でおしまい。変形する前は、正面だけを狙ってすぐに抜けたほうが安全。

城塞ステージ

ここでは思い切って画面の中央付近で常時戦うことをお薦めする。理由は後半のロボット地帯で押されないようにするためだ。

画面に現れたら、即ため＋αの撃ち込みでどんどん破壊できるぞ。弾の避け方はマリオンと同じだ。


上で待って先制攻撃。周りのザコはとりあえず無視。

ボスのガジェットナイトは真正面のラインを保ち、ため4発＋αでまず盾を壊す。あとは目から撃ってくる5WAY弾を軽くよけつつ、ため5発＋αで軽々と倒せる。

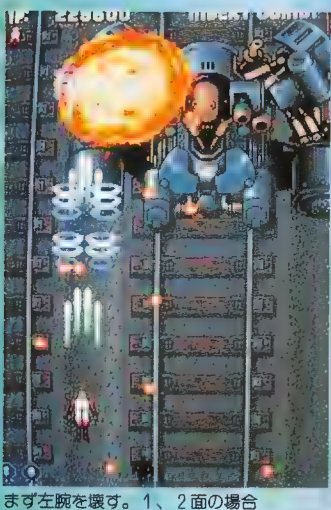
街ステージ

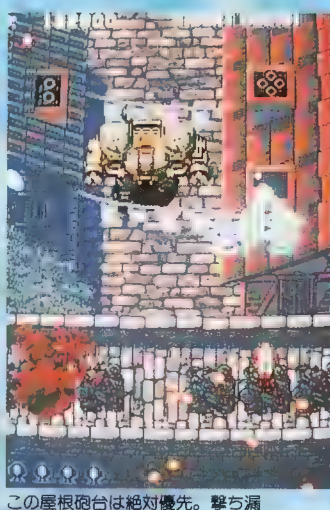
前半の最難関ステージだ。まず屋根砲台とガードウォーカーグリーンの複合攻撃。やはりマリオン同様、右側の砲台を最優先に破壊するのが安全だ。最初の砲台だけをため撃ちで壊し、あとは連射で残りを一掃しよう。

列車の攻撃が始まったら、ザコは全部ほっておいてひたすらため＋αを繰り返す。正面のラインをなるべくキープしよう。

ロボットに変化したら、左腕を実体化直後にため＋αですぐ破壊する。もしここが3面であった場合は、右腕がこの後伸びて攻撃してくるので左に寄ってかわそう。そうでなければ、すぐ右腕の下に動いてこれも破壊してしまおう。

あとはボスの弾を左右に大きく動いてかわしつつ、ため4発＋αでトドメ。もうこれで鋼の掟③の意味は分かったよね!?


まず左腕を壊す。1、2面の場合は、続けて右腕も壊そう。


この屋根砲台は絶対優先。撃ち漏らしは許されないぞ！

ジャングルステージ

序盤のディフェンダー（ベージュ）がとてもイヤ。ため撃ちを当てようとしても、ザコ編隊がカベになってしまい、速攻で倒せないからだ。ここはひとまず避けに集中する。いったん消えて、再び右から現れたところをため撃ち＋αで反撃してあげればオダブツだ。

後半のガードウォーカーが3機出現する所は、2機目のグリーンがいきなり攻撃してくるので、1機目は重なって速攻（ため＋α）で倒そう。倒したらすぐに2機目の正面に回りこみ、再びため＋αの攻撃を加えよう。3機目も同じだ。

ボスは手前の砲台をため＋αでの速攻で壊し、次に左右に突き出ているパーツのどちらかにため撃ちを当てよう。一瞬にして第二形態になるぞ。

あとは正面でため撃ち、横に大きく敵弾をかわす動作を繰り返そう。ザコは無視してよい。


しかたないけど、こいつはいったん画面外に逃がそう。


この瞬間に下がる。絶対に重なりにいかないように！

4面 海上ステージ

倒すとパワーアップを出す船が、スタート直後に左前方から現れる。この船をため＋αの速攻で倒すことがポイントだ。画面上方へ思い切って移動して撃ち込もう。この後、左から可動砲台が連続して出現するが、必ずしも全滅させる必要はない。4、5機破壊

したところでため状態を作り、画面右上で待とう。すると正面に船が現れるので再び「瞬殺」する。

船を倒したら下に行かずに左上に移動して、地上の砲台を4台壊してすぐにため状態を作る。左からいきなり中型機がくるので、ため状態を開放し、下がりながら+αを加えて応戦しよう。次のレッドを出したくない人は、一度画面外に逃がしてやると相手をしないですむぞ。

この後左から船が現れるのでみたび瞬殺し、ザコラッシュを抜けるといよいよ戦艦の登場だ。

序盤は左右どちらかの砲台にため撃ちを当てよう。拡散ショットが反対側のほうもまとめて破壊してくれるぞ。次に中央の砲台にため撃ちを当て、残った砲台を+αで一掃する。本体には正面からため2発+αでオーケー。

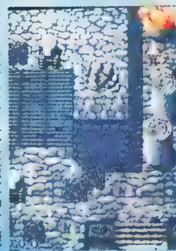
後半の砲台は連射でさっさと壊し、やはり正面から本体にため3発+αを撃ち込む。弾の避け方はマリオンと同じだ。

この後の鳥型のボスは、片側の羽根をため2発で壊し、正面にため7発撃ち込めばよい。時々撃ってくる白い弾さえ避けてしまえば楽勝だよ。


上にいれば弾を撃ってこない。こりゃいいや-!

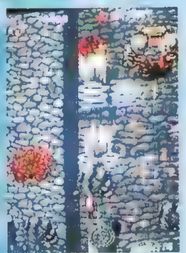
5面 遺跡ステージ

ここでは連続写真で一連のパターンを紹介していこう。


最初は赤い柱2本を重なって壊す。

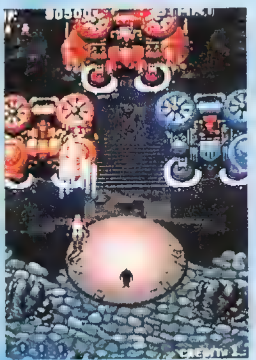

この赤い柱は砲門だけ壊し、ためながら左へ。


ため+αでウォーカーを倒し、ここで弾を避けよう。


右のウォーカーにためを当て、同時に隣の砲門を壊して完成。

この後は赤い柱がワンサカとパワーアップを出すので、ありがたく連射攻撃させてもらおう。

〈対ボス戦完全パターン〉


この中型機パターンはマリオンと同じ（11月15日号参照）。

6面 神殿ステージ

三柱神はそれぞれの柱にため2発+αのダメージを与え、赤く点滅したところで攻撃をやめて弾避けに専念する。避け方はマリオンと同じだ。あとは逃げるときにまとめて倒せばよい。

問題はこの後の球体ザコ地帯。アッシュでは連射でやるとどうしても押されてしまうので、ため撃ち拡散ショットを使っていこう。

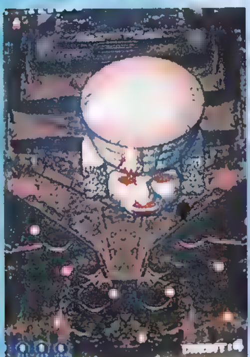
中ボスのやり方はマリオンと同じなので略。ボスの一次形態では、ボスの弾を大きく避け、なるべく弾の間に入らないようにしよう。

二次形態の各キャラクターについては、11月15日号を参照してほしい（誌面の都合です、ゴメン-!）。

最後のドラゴンは、最下段の左右どちらかに寄って待ち、口を開く瞬間から**レバーを斜め下にずっと入れておく**。真横だと動きが速すぎて弾に当たってしまうからだ。あとはすれ違いざまにため撃ちを当てるだけ-!


左右の砲台の下に回り込みながら撃つ。弾避けは意外と楽だ。


怖いけど大丈夫。端に追い込まれたら上に逃げよう。


この弾のときに重なって撃つ。全部で6回撃つぞ。


右端に触れてから、左端へ大きく動くこと!

最終面

トランプの操るメカ（ヘカトン）の倒し方は、前号のマリオンと同じやり方だ。ただ第三形態だけはちょっと違う。重なる前、変形した直後に一発ため撃ちを当てておくこと。そうしないと非業の死を遂げる。

次の封印体（箱）は、中央下でひたすらため攻撃。弾を避ける機会は2回だけだから楽勝だね。

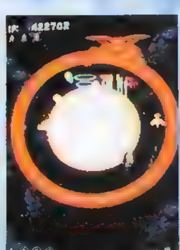
●鏡の魔神アトラ-倒れるまでの図

ラスボスのパターンは一挙連続写真で紹介しよう。最終形態では一応ボンバーを使わなくてもいけるけど、写真通りに使ったほうが安全なのでこちらを薦める。


左右の鉄球に一発ずつため撃ちを当てる。


この鉄球が並ぶ瞬間にため+αで、両方一気に壊せ-!


この弾避けがもっとも難しい。慎重にやろう。


最終形態になったら迷わずボンバーを使って片づけよう。



以上、アッシュマスター講座はこれまで。よく分からなかったところは、前号、前々号の本誌を見ながらもう一度読み返してね-!

疾風魔法大作戦
疾風戦士たちの行く末…
キャラ別エンディング集

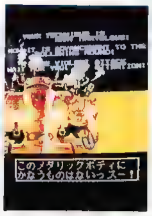


担当：C-LAN

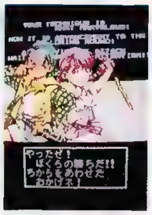
魔法大作戦の例にもれず、疾風魔法も細かい演出が効いている。
ここで、各キャラクターのエンディングを一挙公開して幕としよう。



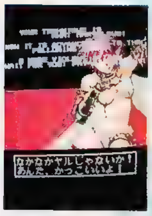
ブル・ギン



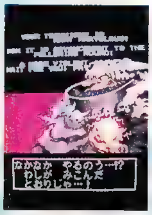
オネスト・ジョン



キックル&レイクル

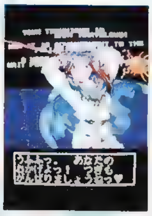


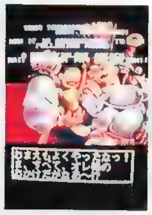
ニルヴァーナ



ボーンナム


ミヤモト


チッタ


ガイン

ガイン



ガインが優勝して手に入れたものは…。



あれ？これって前作と同じような気が…、



ということはつまり…、



あらら。やっぱりこうなってしまうのね。



魔導戦闘機の性能アップは今回も計れず。



くじけるなガイン。またチャンスはやってくるさ。

チッタ



げげっ－マジですかー？一旗上げるったってねえ…。



てなわけでアイドルデビューをはたしてしまったわけで…。



デビュー曲は「魔法娘はおとしごろ」だ。



何か観客もノッてるらしい。しかし「心の蔵」ってのは…。

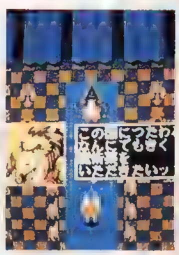


♪悲鳴を上げるのわたしチッタよ魔法娘～。



とりあえずはメテタシメテタシ。

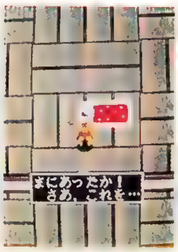
ミヤモト



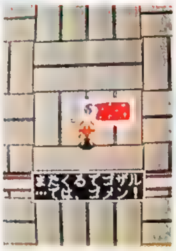
そう、彼の目的は王家の秘薬「超金円」だったのだ。



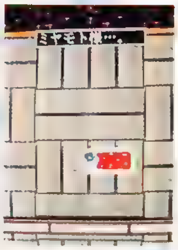
師の一人娘「静」の不治の病を治すべく師の家へ向かう。



どうやら間に合ったようだ。



「しばらくいて下さい」との静の願いをふり切り…、



再び修業の旅へと向かうミヤモトであった。



彼の想いを告げられるのは、師を越えたそのときなのだ。

ボーンナム

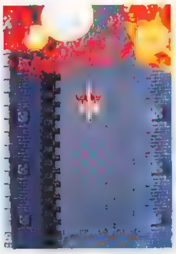

やはりボーンナム。とんでもないことを…。

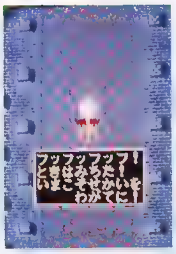


親衛隊が迫るが、彼は全く動じるようすはない。



王に近づく機会を彼はうかがっていたのだ。


城を滅ぼし、彼の野望の序曲が奏でられる。



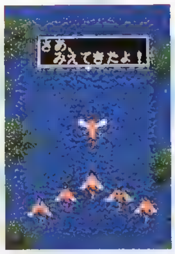
彼の野望は達成されるが、その後ガインらの手によって…。


その命を落としてしまうのであった。

ニルヴァーナ



前大戦で失った故郷に代わり、魔力豊かな「王家の森」を手に



入れることに成功。長い流浪の旅もついに終わった。



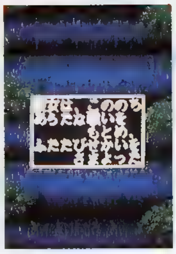
仲間をねぎらう彼女だが、どうも動物達があわただしい。



と同時に「ゴゴゴ〜」という轟音が…。



鉄砲水で押し流され、再び流浪の旅へと逆戻り。

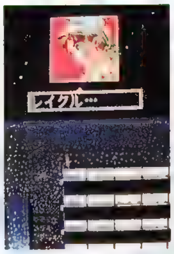

安息の地を求め、ニルヴァーナの旅は続く。

キックル&レイクル

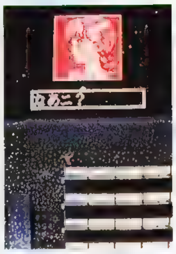

キックルは「過去」からやってきた少年。いざ故郷へ…。



本来うれしいはずの故郷だが、キックルはなぜか寂しい。



現代（ということは疾風の舞台は未来?）へ帰ってきたが…、



「…!」なぜレイクルがここに…。



どうやら後を追って魔法陣に入ったらしい。


こうして2人はキックルの家族とともに幸せにくらしたとさ。

オネスト・ジョン



一攫千金を狙う鍛冶屋はニコニコ顔でジョンを迎える。



「え?」何をもらってきたってーの。



「どうです、ボクのワイフは…」


うろたえる鍛冶屋だが、すでに手遅れ。


というワケで鍛冶屋も腹をくくって彼らを迎え入れ…。



というワケです。ヨカッタネ。

ブル・ギン


いくらなんでも「国民クイズ」じゃあるまいし…。


え?おいおい、王さまそりゃあ人が良すぎるんじゃあ…、


あーあ、ゴブリガン帝国が復活してしまった。


バシネットも参上。ブル・ギンは武勇伝を自慢しようと…、



ありゃ〜。最悪。


これじゃあアンタ、最初から出場しないほうがよかったんじゃや。

疾風魔法大作戦 Tシャツ プレゼント!!

さてさて、疾風魔法関係の記事も今回で終わりとなるのだが、ここでみんなにお願いがある。

このゲームをプレイした感想を141ページに添付されているハガキに書いて送ってほしいのだ。

その中から抽選で10名の方に、ライジングさん提供の特製「疾風魔法Tシャツ」をプレゼントするぞ。

みんなが送ってくれた意見は直接ライジングさんのほうへ手渡されるので、気合を入れてドシドシハガキを送ってほしい。疾風魔法大作戦に対する思い入れ、意見、その他なんでもかまわない。

メーカーさんに生の声を届けるいい機会だ（しかもプレゼントももらえるかも）。さあ、今すぐペンを取れ!


これが噂の疾風Tシャツ。10名様にプレゼント。141ページへ急げ!!



攻略も第3回となったバーチャコップ。今回は、敵の本拠地へ乗りこむぞ。

●STAGE3

本社入り口玄関から駐車場、本社ビルへと入っていく。

駐車場で奥から車がくるところは、ドラム缶を撃つことで誘爆をさせよう。こうすると、車から降りてくる相手を全滅させることができる。

駐車場からビルへ入る階段上に敵が2人いる。

このほか、ホール内にいる敵は、人質をタテにしたりわざと人質のうしろをとったりとかなりいやらしい動きが目立つ。彼らに直撃すると人質も巻きこんでしまう危険があるので頭や腕、足を狙って攻撃しよう。この中に、ライフ回復を持った敵もいるぞ。

ホールから2階へ行く途中でも、1階の端や2階から攻撃がある。

パソコンルームは、今までにないラッシュがある。ここは、ミスするとリロードが間に合わなくなる。一人倒すごとにリロードするぐらいの気構えで。

本だなの隠し通路〜エレベーターは、一見ごちゃごちゃと敵がいるが、**撃ってくる奴の順番**で倒すことが大事。

STAGE3


ヘイの上に現われる敵。このへんは覚えなくてもいいレベルだが…。


守衛室の屋根の上の敵を倒すとショットガンが出現。


オノ持ち君は、比較的攻撃までに時間が長い。ジャスティスも取り易い。

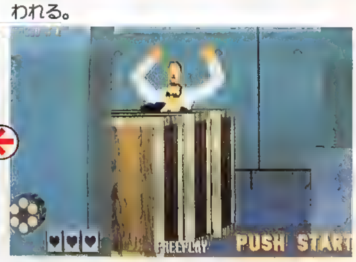

地下駐車場入口の上にオノ投げ×2。


駐車場入って1人目と2人目の敵。柱から現われる。


3人目。こいつはなぜかジャスティスを取りにくい。


木箱の後ろから黒服1人。


木箱から敵が現われるが…。


最後は人質なので注意。


遠方から手榴弾男2人。もちろん、手榴弾を先に撃て。


奥から車が現われるが、ここは…

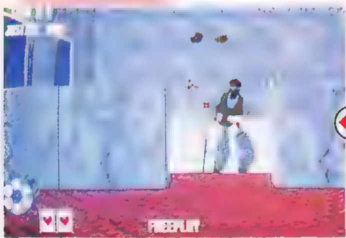

ドラムカンを撃てば誘爆で全滅を狙える。


木箱の上の敵を倒すと…


木箱の中から敵が出現。


このオレンジ色の敵を撃った瞬間に右下に狙いをつければ…


…オノ男を出現即倒せる。

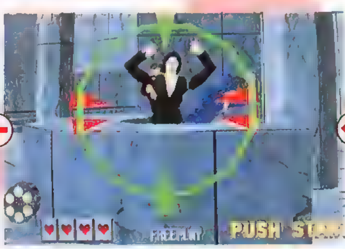

手前の敵に隠れているが、後方の手榴弾男に注意。


シーン2の冒頭。この後もう1人出現。

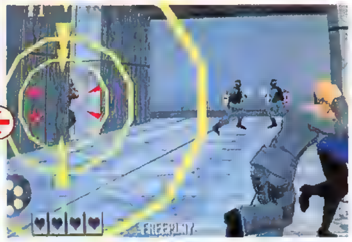

…全滅できる。

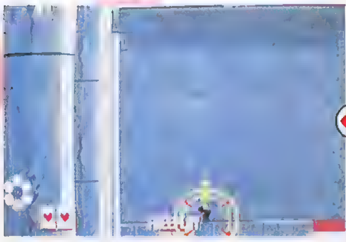

ここも、先程の車と同様にドラム缶を撃てば…


トラックの影から敵が。


お姉さん2人が完全にしゃがんでからでも間に合う。


人質→人質→敵!!

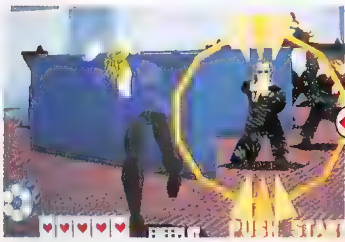

人質が逃げたあと壁の影から敵が。ちなみにこの寸前にライフUPアリ。


さらにその奥に1人!!


見にくいが、受付けのところに2人隠れている。

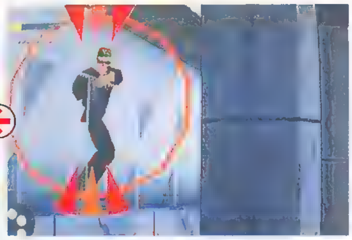

人質の後ろに敵。

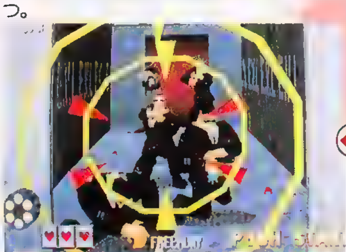

ガラス越しに2人。


ごちゃごちゃいても、撃ってくるのは一人ずつ。


こいつは足を狙わないと奥のお姉さんに当ってしまう。


走ってくる連中はダミー。この左端の奴に注意。


実は結構撃ちにくい。頭を狙え。


第一派を倒したらすぐにリロード。


書庫の奥からラッシュ第一派。


高さを固定して左へ順に撃て。


一番奥にいる敵がオノを投げてくる。


社長オオオ〜ッ!!

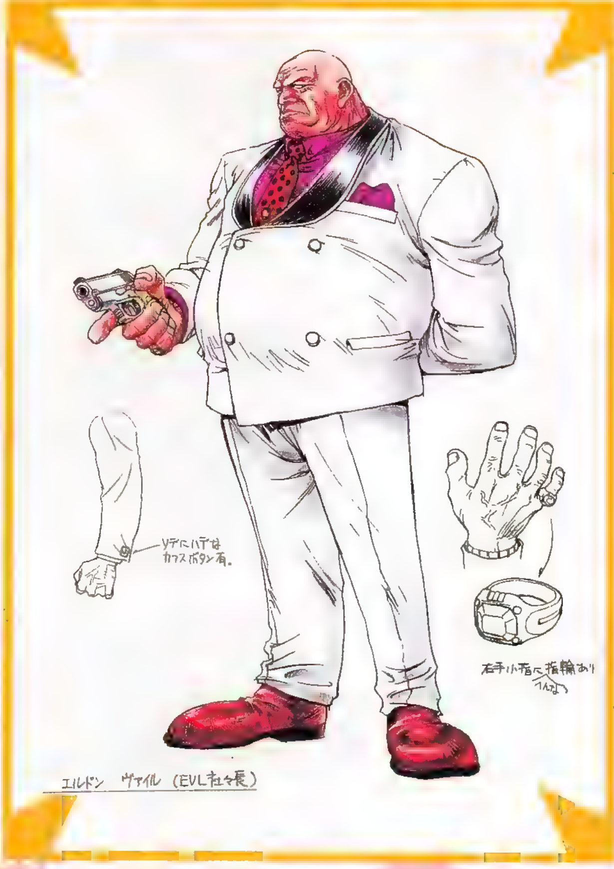

サラの像の前の敵を倒せばいよいよラスボス。


最後の手榴弾×2人。


シーン3。戸が開いた瞬間にラッシュ。サイトが合った敵から撃て。

STAGE3・BOSS
EVL社社長
エルドン・ヴァイル

サラの像（?）を抜けて、追いつめた社長。しかしこの……余裕は一体…?なんと、こいつは俗称「社長ロボ」といわれるマシンに乗って攻撃してくる。メイン攻撃はロケットランチャー。これはショットで壊せるので大丈夫。問題はサイトが社長ロボの右手についているバルカン砲に合ったとき。サイトの矢印が縦一直線に合ったとき発砲してくる。こうなる前に、バルカンを破壊してしまおう。





社長ロボの攻撃手段は、左腕のランチャーと右腕のバルカン。



ロボが左端にくるとバルカンを撃ってくる。右腕を集中攻撃!!



こちらはショットで撃ち消せるランチャー。弾切れに注意。

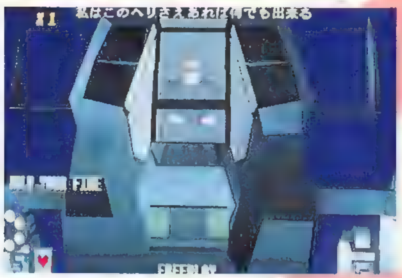
STAGE3・隠しボス
戦闘用ヘリ
黒幕!!ジョー・ファング

社長ロボを倒したとき、選んだコースがステージ1→2……→3の順番ならば、この組織の黒幕であるジョー・ファングが現れる。

彼の乗るヘリはミサイルをボコボコ撃ってくる。本体はあまり狙わずにリロードに神経を集中して、ミサイルが途切れたときにヘリを攻撃する。

ここでやられたのでは本当にもったいない。あせらずにミサイル攻撃メインで戦おう。





真の黒幕登場!!



ファイヤーはショットで相殺できる。



マメにリロードするよりも全弾撃って即リロードの方が良い。

ライバルに差をつけろーい

豪血寺一族2

一発奥義講座!!(旧キャラ編)

豪2をプレイする上での重要なファクター、それは一発奥義!!
ここではその奥義のアレコレについてカングリを入れるぞ。

担当：トロッコ松β

一発奥義への道

もうご存じだと思われるが、一応確認しておこう。まず一発奥義発動、スナワチ「アタックゲージ」の溜め方として、
①相手の攻撃をくらってダメージを受ける（ガードは×）
②相手に自分の攻撃をガードさせる(ダメージを与えては×。必殺技の削りはOK)



ゲージが溜まっている間はこの怒りの炎が出ない。どんどん使って炎を出しまくるか?

ーの2通りでゲージは蓄積される。なお、ゲージの溜まり数値はおのおのの技によって個別に設定されているぞ。

なお、一度発動状態になったアタックゲージは、自分が故意に使用しない限り、ラウンドが変わろうが対戦相手が変わるまで維持することが可能だ。

よって、どんどん奥義を使ってゲージを回転させるもよし、ここ一番を狙って、ゲージを維持し続けるも個人の戦術構成の上で自由に決めることができるのだ。



なお、一発奥義で屠った場合にはスペシャルボーナスが入るぞ。

オレの奥義を受けさらせ!!

では、おのおのの豪2メンバーの奥義についての傾向と対策を見ていこう。

●大山礼児
流気昇炎斬

この技のスゴイ所はまずダメージ量。問答無用に暴力の洗礼を受けた上に燃やされるこの技は、たとえ相手が空中にいようともヒットすれば強引に地面に引きずり降ろし、何事もなかったかのように愛の修正を加えてくれる素敵な技である。

遠間で出してもバレバレなので、接近戦で相手が大攻撃をスカした時、もしくは飛び道具の硬直時などに叩き込め。ガードさせてもガリガリ削れるので、削りにも有効だ。

●陳念
練鬼降顕

一度当たると連続して当たってくれる、お茶目な飛び道具。使い方はほぼ煉獄霊波と同じ感覚でOK。でも出るまでの時間がやや長いので注意だ。

●破魔才蔵
極悪昇流弾

対空に使うなら超先読みが必要。有効な使い方としては、空ジャンプなどをフェイントに使ったり、相手が飛び道具のモーションに入ったのを見て同時に出す、といったモノがある。

とりあえず才蔵はゲージを溜めやすいので、どんどん出して結構、だと思われる。

●ホワイト・バッファロー
トルネードトマホーク

一瞬生じる無敵時間も有効に使おう（飛び道具を抜けるetc)。この技は出てしまうと強いが出るまでが極端に弱い。ダッシュキックなどに潰されないよーに注意だ。

超早めに出せば対空にも活用できるぞ。やってみよう。



この一瞬の無敵時間が救いだ。

●キース・ウェイン
ファイナルクラッシュボマー

最初に出すライトニングスラッシュが入れば続けてボマーも入るのだが、いかんせん見切られやすい。出すのはほぼ自爆行為に等しいので、乱発は控えよう。

キースVSキースだったら、ライトニングスラッシュを撃ち消せてOKだが…うーむー



●アンジェラ・ベルデ
アンジェラGバスター

突進系で見切られやすい。でも接近戦でおもむろに連続技からGバスターに繋ぐとそこそこに有効。威力は大きい!!

●アニー・ハミルトン
コズミックスルー

唯一、完全に決まらないとアタックゲージが減らない技。

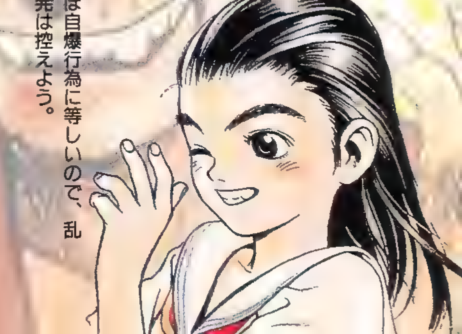
投げ技なのでなかなか使いづらいと思われるだろうが、コマンドがやさしめの上決まれば百発百中!!スカるということがないので、ゲージを有効に使えるのだ。

前方ダッシュで接近して投げたり（ゲージが溜まっているなら、試合開始と同時にダッシュして投げるとか）前方空ジャンプからの投げなどが有効。

●豪血寺お梅
豪血流御顔打

当たり具合によっては3回連続してヒットする。出るまでが弱いが、顔グラフィックが画面に現れるともう空中に逃げ場はない。

でも地上でガードされると以上なので、ニュータイプばりの先読み対空兵器として使っていこう。近間で使って出かかりを潰されないようにねー。



KURARA HANAKOJI

花小路クララ

フタになれーアヒルになれー

とりあえず勝つためのパターンだが、[illegible]だろう。

担当：KKY・いなりん

相手の技を誘って戦おう

クララは通常技、必殺技のどちらもあまり強いとは言えない。むやみに攻めてもCPUに簡単に返されてしまうことが多い。

そこで、CPUの技を誘って返し技を入れるというパターンを使っていこう。

各キャラ別パターン

その前に、このゲームでは1人目の相手を自分で決めることができる。1人目はこちらの攻撃をかなりくらいやすくなっている。

このあとのキャラ別パターンを読んで、やりづらい相手を持ってくるとよいだろう。個人的にアンジェラにするのをお薦めする。

●アンジェラ・ベルデ

ジャンプ大パンチで跳び込むのだが、CPUもつられて跳んでくることが多いので早めに出すようにしよう。

CPUが空中でくらった場合は、着地したあと再びジャンプ大パンチで跳び込む。

CPUが地上でガードしたりくらったときは、着地してからしゃがみ小パンチ数発↓立ち小パンチ数発を出す。そして立ち小パンチが届かなくなりそうな間合いまで離れたら、再びジャンプ大パンチで跳び込む。



ジャンプ大パンチがガードされたら、しゃがみ小パンチ→立ち小パンチとつなぎ、これぐらい離れたら再び跳び込む。

●弧空院干滋

しゃがみ小パンチで片飛腿を誘ってガードして、しゃがみ小パンチ数発↓立ち小パンチ数発を入れる。

しゃがみ小パンチを出しているときに密義筋収体がきたら、そのあと一尺布打がくることが多いのでガードする。

1人目などにくると片飛腿をあまり出さないので、ジャンプ小パンチ↓しゃがみ小パンチ数発↓立ち小パンチ数発↓ジャンプ小パンチを繰り返そう。

●ホワイト・バッファロー

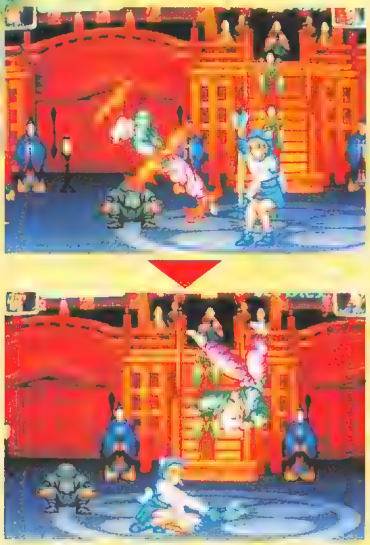
バックジャンプしてすぐ前ジャンプの小パンチで跳び込み、着地したらしゃがみ小パンチ数発↓立ち小パンチ数発を出す。あとはこれの繰り返し。

●豪血寺お梅

しゃがみ大パンチを出すと天舞脚か威嚇顔を出してくることが多い。それ以外の攻撃をしてきたときはガードする。

天舞脚は早めにドリームターンアタックを出せば返せる。自信がなければ素直にガードしてもよいが、目の前に着地したときはそのあと投げにくいので、逆にこちらが投げてやろう。

威嚇顔はガードもしくはスカったあと、着地するところを投げる。



これぐらいの角度のときは、

着地したところを投げる。

●サハド・アスラーン・リュート

垂直ジャンプ大パンチを出すとアピアチャチャを出してくることが多いので、着地して大のドリームマインドブーメランを出す。

一度ドリームマインドブーメランを当てたあと、小のサーベルショットを出すことが多い。この剣を垂直ジャンプでよけて、降りぎわに大パンチを出せばアピアチャチャを出してくる。



このジャンプの降りぎわに大パンチで、



アピアチャチャを誘う。

●キース・ウェイン

やや近めの間合いで小足払いを出すとスパイラル・キックを出してくることが多い。小足払いを連打しているとくらってしまうので、一発出したらCPUの動きを確認してから次の一発を出す。

スパイラル・キックがきたらガードして、ガード中から小パンチボタンを連打しておき、しゃがみ小パンチ数発・立ち小パンチ数発を入れる。

●破嶋才蔵

立ち小パンチを連打するとCPUは目の前でボーッとする。この状態で小パンチを連打しながら一瞬だけしゃがみ、すぐ前に歩く。



この状態でボーッとしている。



するとCPUは跳び込んできていて、その下をくぐることができる。CPUが着地したところを投げる。

投げたあとも立ち小パンチを連打していれば、目の前にきて止まる。あとは繰り返し。

●アニー・ハミルトン

離れた間合いで小足払いを連打していると、スワニー・クラッシュ、フォトン・バースト、2段ジャンプからのフォトン・バーストのどれかを出してくる。

スワニー・クラッシュとフォトン・バーストはガードして、CPUが2段ジャンプしたらすぐに前ダッシュして着地するところを投げる。

●花小路クララ

ジャンプ大パンチで跳び込んで、しゃがみ小パンチ数発→立ち小パンチ数発と出して、またジャンプ大パンチで跳び込んで繰り返す。

●陳念

試合開始時ぐらいの間合いでドリームターンアタックを出すと、垂直ジャンプをしたり煉獄霊波を出すことが多い。

垂直ジャンプのときは前に歩いて下をくぐり、着地するところを投げる。

煉獄霊波のときはジャンプ大パンチで跳び込んで、立ち小パンチ連打につなぐ。



陳念がジャンプしたときは、



くぐって投げる。

また、ドリームターンアタックに直接当たるときもある。

●大山礼児

小足払い連打で昇燕舞を誘って、垂直ジャンプ大キックで返す。このときCPUがジャンプしたら、こちらもすぐ垂直ジャンプをするぐらいでなければいけない。

垂直ジャンプで返したあと、着地したらドリームマインドブーメランを出す。このとき昇燕舞がきたら、ドリームターンアタックで返すことができる。



礼児がジャンプしたらこちらもすぐ跳んで、



ジャンプ大キックで返す。

●弧空院金田朗

立ち小パンチ連打をするとバックダッシュをするので、大のドリームマインドブーメランを出す。

このときバックダッシュを確認してから出さないと、ブーンスイングで切られてしまうことがある。

また返されることも多いが、ジャンプ大キックで跳び込んで、しゃがみ小パンチ数発→立ち小パンチ数発を狙うこともできる。

●豪血寺お志摩

しゃがみ小パンチ連打すると跳び込んでくるので、昇りジャンプ大パンチで返す。

しかしCPUが跳んだのを見てからこちらがジャンプしたのでは間に合わない。CPUが跳び込みそうな間合いまで近づいてきたら、先読みの感じでジャンプする。このとき星流弾をくらってしまうのはしょうがない。

試合開始時は間合いが近いので、少し後ろにさがってからしゃがみ小パンチ連打を始めよう。

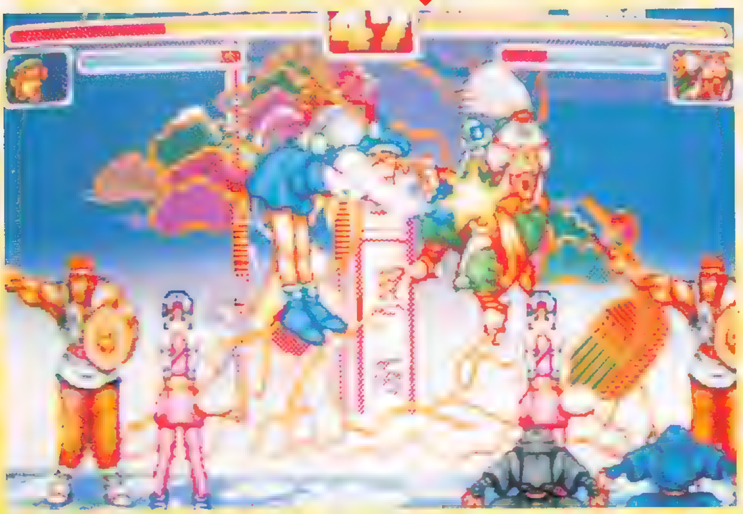
●豪血寺お種

基本的にはお梅と同じでよい。ただ、森羅鏡はガードすると体力をかなり削られるのでジャンプでよける。

また近間で森羅鏡を出してきたあと、投げにくることが多い。このときは逆にこちらが投げる。



これぐらいの間合いでもうジャンプして、



ジャンプ大パンチを早めに出しておく。



この技はぜひともジャンプでよけたい。

最後にひとこと

キャラ別パターンのところで「小パンチ連打」というのがよく出てきたが、これはかなりの連射力が必要である。連つきなら問題ないが、連なしの場合はかなりがんばらなくてはならない。

巷で人気爆発の豪血寺一族２。そろそろ出場者たちも決まったころだと思う。さて参加者に選ばれた君たちにゼヒとも練習しておいてもらいたいものがある。ナニナニ、連続技やキャンセル技だのそんなもんぢゃあない。

カラオケ！

豪２っちゃ〜歌。歌と言えばもうこれしかない！各人それぞれの好みに合わせてセレクトして精進してきてほしいぞ。大会当日みんなで盛り上がろう！

アニーステージ曲
♪First Love
愛、これが愛　愛、これが愛
こんな気持ち　初めてよ
どうしたのかしら
恋、これが恋　恋、これが恋
こんな気持ち　初めてよ
どうしようかしら
ランラララン　ランラン
ランラララン　ランラン
ランラララン　ランラン
ランランランランラン



一族２

名を語るべからず！

12月３日発売の豪２ムックが豪２大会（11月27日開催）にて先行発売が決定したぞ。しかも、豪２大会で売られる本には、書店で買っても絶対入手不可能な非売品Ａ２判豪２ポスターがプレゼントされるのだ!!大会参加者は、超ラッキー♪って感じですな。

犬が闘い、熊が跳び、魔女っ子の魔の手が世界にせまる世紀末救世予定格闘ゲーム、豪血寺一族２。そのアヤシゲな世界を解明すべくゲーメストが今、立ちあがる！うっ…（立ちくらみ）。

アトラス描きおろしカラーイラストをはじめ、普段の増刊とはちょっと違う切り口で、このゲームにせまるぞ。もちろん開発資料もバッチリだ。しかも付録は豪２ゲームミュージック満載のCDときたもんだ。クララのテーマは三石琴乃さん歌いおろし（？）だぞ！血の汗流してる編集の人間のためにも、買ってちょうだいな。



12月3日発売
144ページ
CD付き
定価1680円

豪血寺一族２

ゲーメストムック第3弾

三石琴乃歌い下ろし！

第9回ゲーメスト杯争奪

全日本豪血寺一族2チャンピオンシップ

■開催場所
新宿三省堂ホール　東京都新宿区西新宿4-15
☎03(3320)2611
※新宿駅西口を出て新都庁を目指して歩くのだ！
■開催日
11月27日（日）
■主催
ゲーメスト／株式会社アトラス

全日本豪血寺一族２チャンピオンシップ実行委員会
TEL:03-3293-9326

ゲ屋も出店するぞ!!
※何か秘密のグッズが出るかも？

11/27日
SUN

★当日、その他のイベント
☆……読者参加の豪2カラオケ大会
☆……恒例コスプレ大会
☆……豪2クイズ大会
☆……豪2開発者との集い
☆……ゲーメスト最新ムック本「豪血寺一族2MOOK」発売記念開発者サイン会
☆……負け顔真剣勝負
☆……このほか、例のシンガーたちも参加してくれるらしいぞ!!

金田郎ステージ曲
♪悪ガキ幼稚園　園歌
僕らはみんな　賭け事大好き
僕らはみんな　喧嘩も大好き
いつだって　くじけずに
いつだって　元気良く
タイマンはろう
みんなのほらたまり場さ
悪ガキ幼稚園

礼児ステージ曲
♪男の空手道
いばらの道を幾千里
進んで鍛えたこの体
男の意地を貫けば
やがては漲るド根性
あーあー紅の
夕日を背に受けて
あーあーいざや行け
男の空手道

才蔵ステージ曲
♪涙の「……」
どんなに　悲しくて
どんなに　辛くても
何も　言わない
俺　だけど
黒い　仮面の
[illegible]　側に
キラリと　光る
一粒の　涙
ああ淋しさと　裏腹に
こみ上げる　この想い
ああそんな時　叫ぶのさ
涙の　ポパペパプー

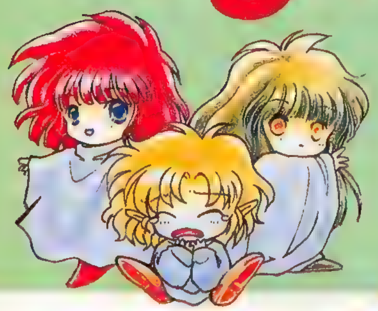
クララステージ曲
♪魔法みたいな恋したい
彼の自慢の　チャリンコに乗って
夜の浜辺で　ドラヤキ食べたの
あなたは素敵な　人だけど
お金がないなら　サヨナラねー
バラリラ　魔法みたいな
ゲポポポ　恋がしたい
鼻血がでそうな　このお色気で
バラリラ　魔法みたいな
ゲポポポ　恋がしたい
お金持ちの　素敵な王子様
待っててー



中級者以上向けの攻略になっちゃった…

初心者の方は次回を待ってほしい。入門編をやる予定だから…。

ぷよぷよ通





担当：プリティ◯ACE

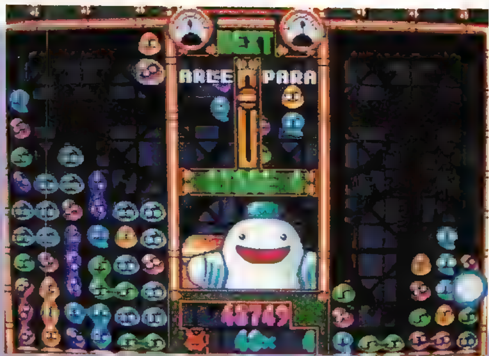
CPU戦がムズい

さてさて、このゲーム、前作に比べてCPU戦が格段と難しくなっているような気がします（同意見多数）。「前作だったらレバーなしでも余裕でクリアできるぜ、へへイ」なんて人でも最初のプレイでは戸惑ったのでは？

そんな一時の気の迷いから解放された人も既に数多くいるだろうが、そうでない人や実は通から始めた人、およびぷよ初心者のためにCPU戦講座をちょこっといってみよう。

ということなのだが、ポイントをいくつか。

まず、これはかなりのスピードでなければ駄目。ただ3連鎖が組める、というだけでは3、4面あたりが関の山。で、具体的にいうと、約15セットのぷよが落ちてくる間に3連鎖を組めないと駄目なのだ。これをレバーを下に入れながらプレイできる腕がないと、クリアは到底望めないぞ。



通のCPUは手強いゾ。



第一章 クリアだけを目指す人へ

このゲーム、連鎖がとても重要である。連鎖ができなければゲームが成り立たない。その重要性は通になってより一層高まっている。

で、一言で攻略は終わってしまうのだが、とりあえずその一言を。

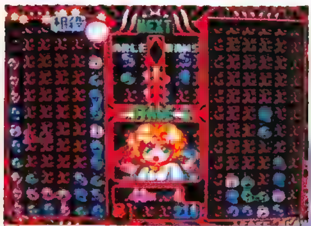
常に、3連鎖を送り続けよう。以上。

もう一つ、連鎖数は3回にしておこう。どうしても連鎖数が増えてしまうのはいいのだが、メインで組んでいる連鎖が2連鎖しかできそうにない、とかいうのは困りもの。ゴミぷよを捨てていたら2連鎖ができてしまった、などならよい（これも本当は問題アリなのだが、ここでは別問題）のだが。

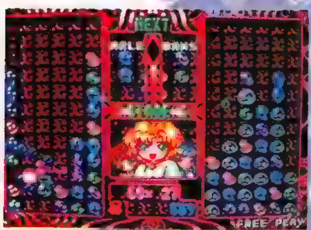
あとはスピードに慣れること（これが一番重要）。それでちょっとやり込めばクリアできるようになると思う…（弱気）。

以上が、そこそこのレベルの人用のプレイ法だ。確かにクリアということを考えれば3連鎖で進むのがクリアに近いといえば近いのだが、面数も嵩張ってきてただの面倒臭い作業になってしまいがちだ（初クリアならともかく）。

そんなわけで、CPU戦をもっと面白く遊ぶために…。



相殺システムのため連鎖は重要。



コンスタンスに3連鎖。



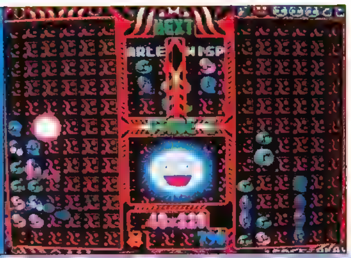
連鎖をあまり増やしても埋まるだけ。





第二章 めざせ！50万点プレイヤー

攻略1回目からいきなりハイスコア狙いというのも変だが、このスペースで連鎖のウンチクは語れそうもないので早速だがスコアを狙います。



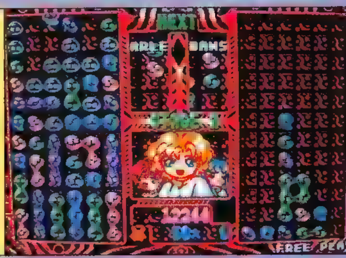
通の稼ぎは前作とはちょっと違う。総合的に得点数が落ちているので、連鎖での稼ぎが非常に重要になり、同時消しがあまり役に立たなくなってしまった。点効率を考えると連鎖数を増やさなければならない。


同時消しではこの程度。

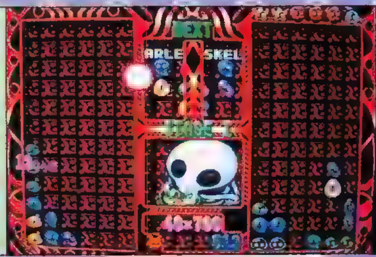

13連鎖が目安。

前作、10連鎖4色消しなどで稼いでいた人はすぐにでも15連鎖狙いに変えることをお薦めしたい。

最初に重要なのが1面をどうするかということ。必要経験値ギリギリまで稼いでから同フロア2面で稼ぐ、というやり方が一応あるのだが、このゲーム、1面と2面では例え同フロアであろうとなかろうと天と地ほどに難易度が違うのだ（当社比約3倍）。これで稼ごうと思っても2面ではせいぜい12連鎖がいいところ。これならば1面で15連鎖を成功させたほうが圧倒的に点数が高いのでやめておいたほうがいいだろう。


2面はボロボロおじゃまぷよが降ってくる。




1面で稼ごう。


3面以降は難しい。



なぜ、このやってはいけないこと（?）を書いたのかというと、このゲームで稼ぎを始めた人がよくハマる、稼ぎ初心者が陥りやすい罠だ、ということが言いたかったわけなんですね。

ぷよ道をある程度は極めたと自負（自惚れとも言う）しているアタシの意見だが、全国のトッププレイヤーたちは多分こんなことはしてません。8面でクリアしていることでしょう。

では、肝心の稼ぎをどうやるかというと、全国レベルのプレイヤーは多分1、2面で超連鎖、3、4面以降あたりから速攻、という感じで稼いでいると思われます。それほど3面から先は難しいのだ（ここまた初心者向け講座）。

でもこれはこちらの憶測なので、「違うもっとこう稼ぐんだ」という方がおられたら、ぜひおたよりを送って下さい。



人間の限界?


1面はこんな感じで…

さて、本題。このゲーム、普通にクリアするとだいたい20万点くらいになるので、2面までに30万点以上得点していれば、かなりの腕といえる。前作と比較していってみれば30万点プレイヤーが前作でいうところの100万点プレイヤー辺りだと思う。200万点プレイヤーなら多分通常では45万点くらいだろう。しかし前作にしてもレバー技なしでは100万点すら出すのがムズい（出ないワケではない）のであまり比較にならないか。

まぁ、50万点は無理にしろ30万、40万点は出せる点数なので、ぷよ通のCPU戦をやる人ならば、クリアだけでなくぜひハイスコアを狙ってもらいたい。決してボクにはワタシにはできない、なんていわないで。




これが15連鎖だ！





あと、前号にも書きましたが、ぷよぷよに関するお便りを募集中。ぷよのコーナー作りたいんですが、お便り来ないんじゃ作ってもしょうがないんで、なるべくたくさんのお便りを期待しています。すべてはハガキの量次第…。

次号予告。
初心者にもよくわかる（といいな）連鎖の仕組み。
お楽しみに。

どらんく親分にひとアワ吹かせる!

BUBBLE SYMPHONY

バブル シンフォニー™

テクニックを駆使して真のエンディングを目指そう。

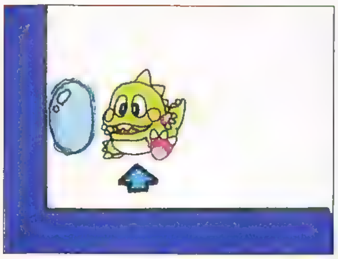
担当：DAN

バブルシンフォニーでは、前作バブルボブルのテクニックは全部使えるので今回はテクニックのおさらいをしよう。

泡の上でジャンプしよう

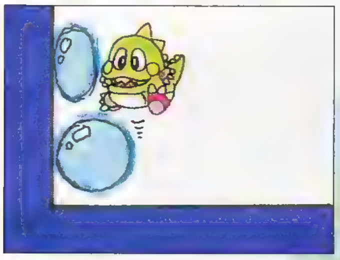
泡の上にただ乗るだけでは割れてしまう。泡の上でジャンプするにはジャンプボタンを押しっぱなしにしよう。

図1－1



応用として図1－1のように壁から半キャラ空けて垂直ジャンプしながら泡をはき、はいた泡の上でジャンプしたら図1－2のようにすぐに泡をはく。ジャンプボタンは最初のジャンプの後押しっぱなしにすること。これを利用すれば気流が上に流れない面でも上に昇っていくことができる。

図1－2



かぶりつき

その名の通りかぶりつくように敵を倒す技。図2－1通りに敵に密接した状態で泡を出すと泡に敵を閉じ込めた瞬間に割って倒すことができる。

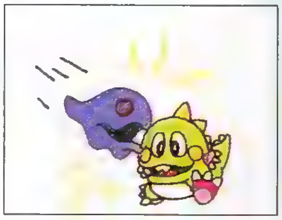
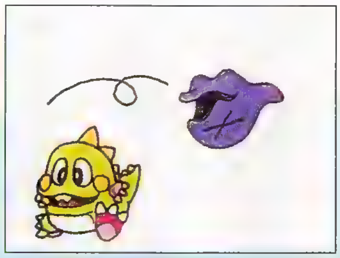


図2－1

各キャラの性能

表①のように各キャラによって足の速さ、泡の飛距離、泡の飛ぶ速さに違いがある。パワーアップシステムにより値は変化するが、とりあえず平均的なバブルンを選ぶのが無難だろう。



アイテム一覧

基本的にアイテムは得点UPのみのフードアイテムとパワーUPなどの通常アイテムの2種類に分類できる。またフードアイテムは出現条件により5種類に分かれる。

①通常アイテム
パワーUPなど、取ると何かしらの効力のあるもの。タイマーフード出現の約5秒後に出現。

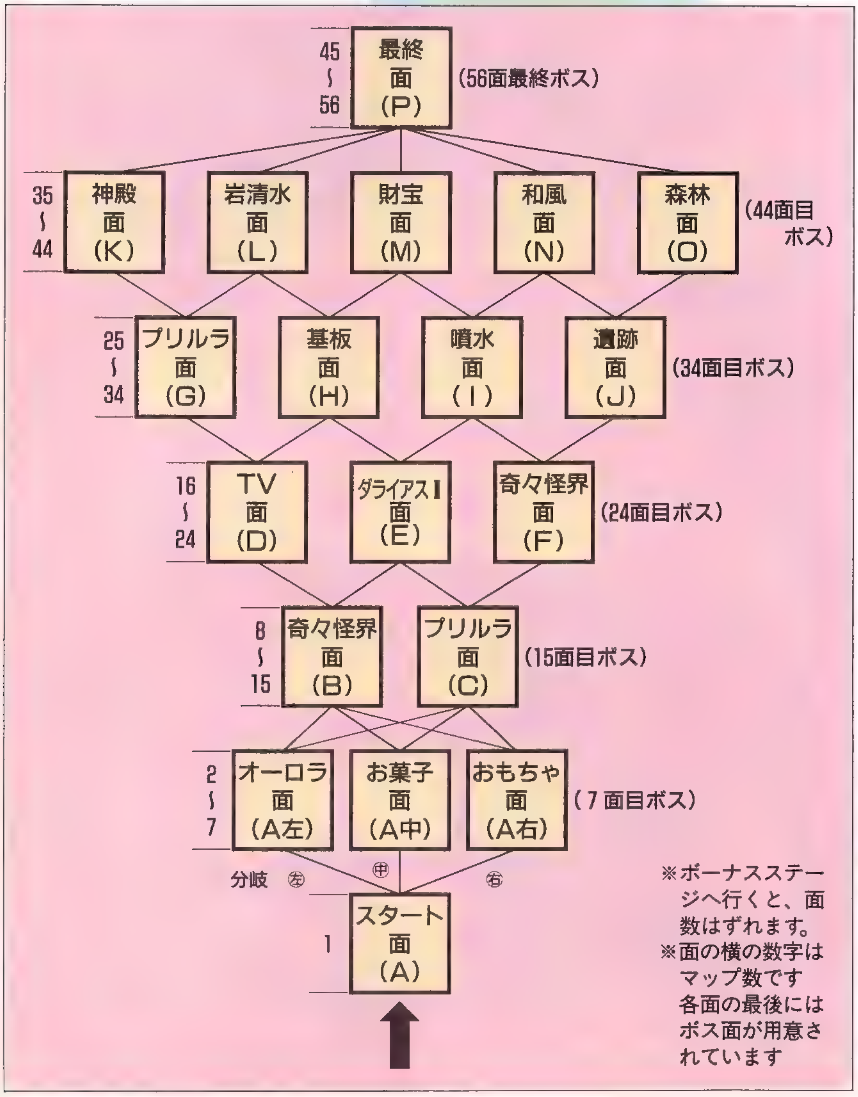
②タイマーフード
面クリアより約7秒後（次

表①各プレイヤーキャラ性能

	足の速さ (MOVE)	泡の飛距離 (RANGE)	泡の飛ぶ速さ (SPEED)	泡を吐く間隔
バブルン (バビー)	普通	普通	普通	普通
ボブルン (ボビー)	速い	短い	普通	普通
クルルン (クルン)	普通	長い	遅い	普通
コロロン (コロン)	遅い	普通	速い	普通

アイテムをとることによって、値は変化します。

表②ラウンド分岐マップ数



※ボーナスステージへ行くと、面数はずれます。
※面の横の数字はマップ数です
各面の最後にはボス面が用意されています

の面）に各面の定位置に出現。前の面を早くクリアするほど、高得点のものが出現する。

③エネミーフード
泡にくるんで割ったり、アイテム、特殊バブルにより倒した敵が変化するフードアイテム。泡で倒す場合、まとめ割りをするほど、高得点のものが出る。

④ラウンドクリアフード
敵をすべて倒したときに、スコアの百の位と十の位が同じときに画面内の泡がフードに変わって落ちてくるフードのこと。杖のアイテムを取っていればスコアが合ってなくてもよく、そのときに中央にビッグフードが出現する。

⑤ボーナスフード
ホーリーウォーターのアイテムを取ってボーナスラウンドになったときに出るフード。すべて回収すれば、パーフェクトボーナス10万点が加算される。

⑥隠しフード
各面の定位置に隠されていて通過することで出現する。

ラウンド構成

ラウンド（面）が進むにつれて分岐点があり、ラウンド総数は19、マップの総数は164種類ある。
通常クリアするのは全56面だが、条件を満たしていなければ44面クリアでエンディングとなる。

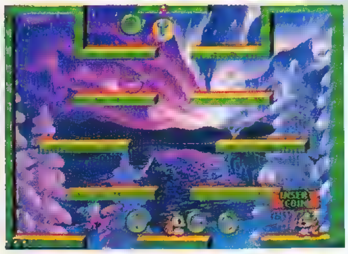
序盤攻略

まず1面から左側のオーロラ面の攻略をしよう。

●1面
問題なし。落ちてくる敵を次々と泡に入れてまとめ割りしよう。


1面は点数を合わせなくともラウンドクリアフードは出るよ。

●2面（R-1）
一番下中央で待ち、両側からくる敵を交互に泡に入れる。


左右交互に泡に入れたらすぐに上に逃げよう。

●3面（R-2）
写真の位置で下の2匹を泡に入れ、落ちてくる2匹も泡に入れてまとめ割り。


バブルボブルにも同じ面があったなあ…。

●4面（R-3）
この面はまとめ割りは難しいので、上の通気孔から出てくるウォーターバブルを割って敵を水に流して倒そう。


この面も同じ…。EXTENDバブルの回収も忘れずに!!

●5面（R-4）
まとめ割りは厄介。ノーミスできていれば扉が出るので、まとめは4～5匹にしておいて扉に入ろう。


おっと、ゴージャスな扉が…とりあえず入ってみるか。

●6面（R-5）
まとめ割りは難しいので、中の敵はサンダーバブルを割って雷で倒そう。敵に背中を向けるのを忘れずに。

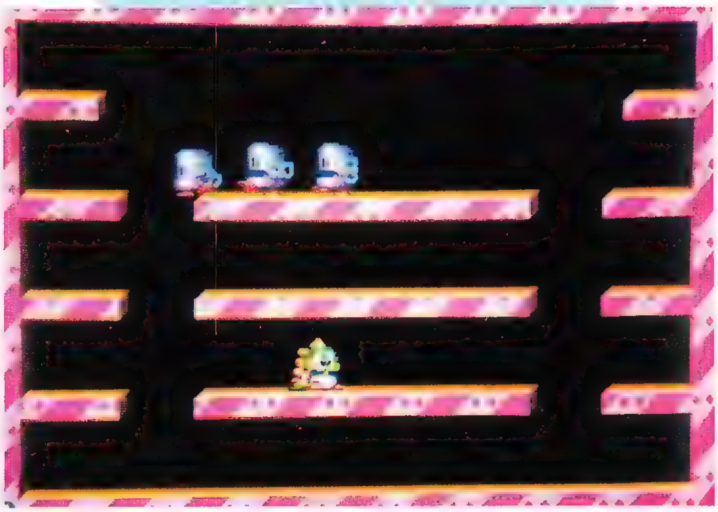

雷をとばす方向をまちがえない様に…。

ボスの倒し方

7面ではボスのすーぱーどらんくが登場する。ボスは通常の泡でやっつけることはできない。ボス面に出てくるドラッグを取って攻撃することにより、ボスにダメージを与えられる。7面にはドラッグオブサンダーが出現し、取ればサンダーバブルをはけるようになる。また、ドラッグを取ればその面に限り、連射機能がつく。
ボスの耐久力は画面上部に表示されており、0になると泡に包まれ、泡を割れば倒すことができる。
さて、すーぱーどらんくの攻略だが、最初は画面中央でうろうろしていて、数発ダメージを与えるとプレイヤーに突っ込んでくるので、画面下中央で待って突っ込ませてはじに逃げる。これを2回繰り返した後、斜め45度に突っ込んできて、その後はプレイヤーの位置に関係なく壁にあたると90度反射という動きをするので、動きをよく見て、たまにはいてくる弾（ビン）に注意しながら倒そう。



突っ込みを注意すれば難しくないよ。


バブルボブルにあらず、アレンジサウンドは必聴。

おまけ

バブルシンフォニーでは、バブルボブル同様にコマンドが存在する（効力は違うようだが…）。ネームレジストでSUPER、POWERUP、ORIGINALを入れれば、旧バブルのコマンドに変換されるので、いれてみよう。
次回は序盤面の攻略、アイテムの紹介をしていくぞ。真のエンディングを目指してガンバロウー

レスラーだって人間ですよ



ブレイジングトルネード

初めてやっても1人目2人目は楽に勝ててしまうが、それ以降の敵はこうやっていけ。

担当：紅MAN次郎　©HUMAN

CPUへの心得

このゲームのCPUは、はっきりいって対戦となんら変わりがない。相手の弱点を知っていて、なおかつつかみのタイミングがバッチリならば、かなり楽になるはずだ。

ゲームの難しさは、1～2戦目はどうやっても勝ててしまうくらいのもの。組み合ってからも、ボタン連打でいいだろう。

だが、3戦目に入るとまったく強さが変わってくる。CPUたちも、試合時間が長くなった時や、体力が少なくなるにつれて強くなるので覚えておこう。

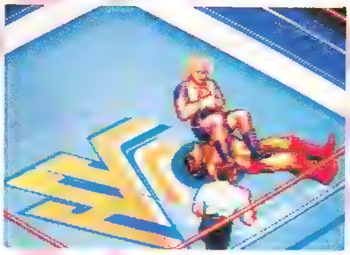


最初はボタン連打で勝てる。

キャラ別弱点講座

●ダイジロウ・ザマ

ザマは関節技が苦手なので、出合ったら着々と転ばし、できるだけ寝技にもっていく。かなりすぐヘロヘロになるので、その後はバックを取るなり、フォールを狙うなり好きにしよう。



これに弱いのよ、ふふふ。

こいつを使うのならば、最初から投げを狙っていくのがいい。それだけでもなかなかいける。

●エリック・スターバック

はっきりいって強い。闘うのならば、ザマと同じく関節技をねらうのが得策。

投げ技や、打撃技に対するガードがうまいので、地道にちくちく攻めていこう。

エリックを使う時の戦法としては、初めのうちにパンチなどで相手の体力を奪い、体力が減ってきたら投げをメインにして闘っていく。けっこう使いやすいぞ。

●バロン・ファイアバード

ファイアバードはスタミナが少ないため、最初から投げ中心で闘うのがいい。いつのまにかグロッキーになっているよ。

彼を使う際のポイントとしては、主にドロップキックを中心にしていくのがいい。くれぐれも投げ技には注意しよう。

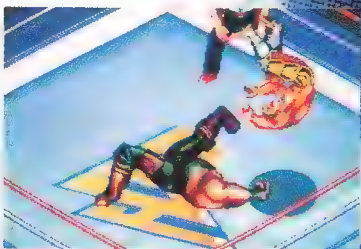


ファイアバードはすぐに星が出る…打たれ弱いなあ。

●ジョン・バントライン西郷

柔道家なだけあって、かなり打撃技に弱い。ほかにも、関節技や跳び攻撃をまぜていけば、かなり楽に闘えるハズだ。

使用する時も、レスラーらしく投げをメインとして闘い、相手のスキをついてはバックを取っていけ。



かなりパワフルな西郷。

●ジェイル・ブレイカーブルノイ

ブルノイは足がとても遅いので、距離をあけながらキック系で攻撃する。したがって、遠間ならミドルキックで、近づいたら投げを使っていこう。

見た目通りパワー重視なので、ほとんど打撃技でつき通める。あんがいいけそう。

●ヴォルフ・マクシュナイダー

こいつもファイアバードと同じようにスタミナが少ない。したがって、投げよりも攻撃にかなり弱い。ペチペチといきましょう。

関節技が大得意なので、倒しては決め、倒しては決めといった戦法が強い。慣れればどんどん強くなる、テクニカルキャラになりそうだ。

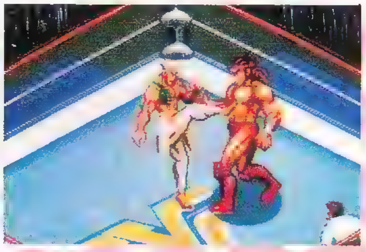
●ハヤテ

CPUの中では、1位2位を争うぐらい強い。決まる技としては、あんがい投げが入りやすい。それぞれ自分の得意な戦法で攻めるのがいいだろう。

軽量級キャラのため、スタミナが少々たりない。素早い動きで相手をひっかき回せ。

●ホウ・ユイロン

打撃技と関節技にかなり弱く、ヴォルフなどにはかなりつらい。あんがい動きが早いので注意。



足が長くて素早いじじいである。

ホウの基本戦法は、長い足を使って相手を牽制しつつ闘うのがかなり有効。老人とは思えないほどの、パワーとスピードだ。

ここで急告！　今回ヒューマンさんのご好意により、ブレイジングトルネードの技表付きクリアファイルを抽選で30名にプレゼント。ハガキはブレトルプレゼントコーナーまで。

発売はもうそこまで迫っているぞ。心してブレイジングを待とう。




'95年度生募集中
独占ナマ授業。
真のプロフェッショナルは、現場を体験しなければ育たない。
だから、アミューズメントメディア総合学院は、第一線の制作現場で
多彩な授業を展開。ナマの雰囲気、プロの実力がダイナミックに
体験できます。まさにエンターテイメント最先端。
きっと君は時代の先をいく。
VOICE
セントラル録音スタジオ
ポニーキャニオン映像事業本部
マルチメディア事業部
アバコスタジオ
マックレイ
ニッポン放送スタジオ
NECショウルームC&Cプラザ
学院説明会開催
12/17(土) 1/29(日)
2/18(土) 3/11(土)
各日、恵比寿本校舎 午後2:00開始
詳しくはお電話で
0120-41-4600
特別聴講生
千葉　麗子
AMUSEMENT MEDIA CAMPUS LIFE PHOTO
マクロス7
MACROSS
当学院協力番組
毎週日曜TBS系にて放送中
©ビッグウエスト
フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。
アミューズメントメディア総合学院
コンピュータゲーム・クリエイター科
(2年制) 定員:100名
【デザイン、シナリオ、プログラム、サウンド】
現役の一流ゲームクリエイターが実践的かつ総合的に指導。次代のプロフェッショナルを育成。
ゲームグラフィック・CGアニメーション科
(2年制) 定員:100名
【コンピュータアニメ、キャラクターデザイン、CGデザイン】
最新のテクノロジーを指導し、3Dの立体アニメなどを実習。新映像時代のスペシャリストを養成。
声優タレント科
(2年制) 定員:100名
現役トップクラスの声優を講師に迎え、基礎から実践的なテクニックまで総合的に指導。デビューオーディションまでバックアップします。
東京・恵比寿本校舎
JR山手線恵比寿駅・地下鉄日比谷線恵比寿駅より徒歩約5分　東急東横線代官山駅より徒歩約3分
学院案内無料進呈
●申込方法:官製ハガキに1.住所 2.氏名 3.年齢 4.学校 5.学年 6.電話番号 7.志望学科を明記の上、下記の宛先までお申し込み下さい。
●あて先:〒150東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 アミューズメントメディア総合学院　ゲーメスト A-⑪係
特別奨学生制度、産経新聞奨学生制度有り、
恵比寿本校舎住所:〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 ☎03-5721-4151
平成7年度 新期生!!
新人声優
募集オーディション
【開催地】東京地区/大阪地区/名古屋地区
締切日平成6年12月31日
(当日消印有効)
【オーディション 平成7年2月開催予定】
新時代のアニメ界で活躍する声優・アニメ歌手を広く募集します。
【特色】■合格者は、製作会社を母体として設立された原宿声優プロデュース・オフィスに登録されプロへの道が開けます。■研修生には、現役講師陣による少人制授業で、基礎から適切指導しますから、初心者でもOKです。■通勤・通学に支障ありません。【応募条件】13歳～28歳の健康な男女。学歴・経験不問。【応募方法】履歴書1通(市販のもの)顔写真1枚(顔のはっきりわかる)、80円切手を10枚同封のうえ下記あて先まで郵送してください。経験者は、その旨必ず履歴書にお書きください。応募書類はお返ししません。
アミューズメントメディア総合学院提携
HSP 原宿声優プロデュース・オフィス
ゲーメスト A-⑪係
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 TEL.03-5721-9409

闘いの術を技能習得せよ!!

ギャラクシーファイト

©1994 SUNSOFT

今回は各キャラクターの、比類なき必殺技の数々を紹介するぞ。使用キャラを選ぶ時の参考にしてくれ。

担当：SHIN落合

サン電子がこの冬、円熟したNEO・GEO格闘ゲーム市場に放つ「ギャラクシーファイト」。

格闘ゲームとしては珍しく、SF調の世界が舞台になっている。当然、登場人物のほうも異星人だの戦闘兵器だのと、それらしいキャラが揃っているのが特徴的なのだ。

今回はやや本末転倒ながらも、システム関係の解説は後回しにしておいて、先に各キャラの使用できる必殺技系の紹介をしておこう。



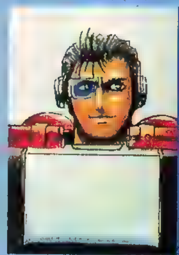
熱き血潮が真っ赤に燃えて大噴射。若さってすばらしいね!!(タイトルデモより)

とりあえず基礎知識として、攻撃用のボタンはⒶ（弱）・Ⓑ（中）・Ⓒ（強）の3つであることを覚えておいてほしい。詳しいことは次号でしっかり説明する予定なので、それまで待っててくれ。頼むよ。



嵐の統べる死の星にて。科学と魔術が今、昂ぶる闘志を秘めて激突する!!

冒険家兼噴射マニア ロルフ

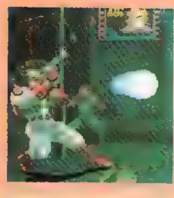


このゲームの主人公格に相当するキャラである。飛び道具と無敵対空技を持つため、従来の格闘ゲームで培ったセンスを容易にコンバートできる。飛ばせて以下略とか。



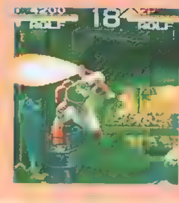
●プラネットブレイカー
…腕部ブースターを併用することにより、アッパーカットの威力を増大させる。上昇中は無敵で実にありがたい。

→↓↘（ボタン）



●ロルフショット
…SFならではのブラスター射撃。「サイエンス・フィクション」じゃなくて「スペース・ファンタジー」のほうね。

↓↘→（ボタン）



●ラピッドクラッシュ
…脚部ブースターにより加速された、高速空中回転キック。科学の偉大さを再認識せずにはいられない技だ。

↓↙←（ボタン）

素朴な忍者好青年 カズマ





●忍法・影うつし
…念の力で虚影を作り出し、気迫と共にたたきつける。いたってスタンダードな飛び道具である。

↓↘→（ボタン）



●下風颶風剣（おろし・ぐふうけん）
…手に携えた刀で、えぐるようにして空中高く斬り上げる。ロルフのプラネットブレイカーに似た技だが、微妙に軌道などが異なる。

→↓↘（ボタン）

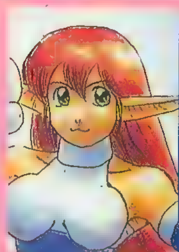
必殺技の傾向など、ロルフに近いものを持っている。デジタルでサイバーなロルフを取るか、アナログでニンジュツなカズマを取るか。もはや個人の趣味の問題かも。



●無空殺風陣（むくう・さっぷうじん）
…両手に力を携え、回転しながら突進する。さりげなくポーズがかっこいいので写真で堪能しよう。

↓↙←（ボタン）

長耳娘フェチ感涙 ルーミ



すばしっこい動きと、使い勝手の良い必殺技を持っているので、そこそこ攻めこみやすいキャラ。接近戦よりも、チクチクと刺しては逃げる方が楽と言えば楽。



●ラビットブロー
…一見ただのパンチだが、連続してコマンドを入力すると、技がつながって威力が倍増♡

↓↘→（ボタン）



●ローリングラッシュ
…ごろごろと回転して、どかーんと衝突する技。出すときは「ごろごろあたーっく!」と、心の中で叫ぼう。君と僕との約束だ。

←ため→（ボタン）



●ローリングボンバー
…ジャンプ中のどこで出すかによって、時間差攻撃が可能である。通称「どこでもロリ」（ーシャレになってない）を極めて自己満足にひたろう。

ジャンプ中にABC同時押し

キューダムジャングル

ムサファー



パワーはあるが、動作は非常に遅い。とりあえずリーチは長めなので、ギリギリ腕の届く程度の間合いをとって闘うのが得策か。



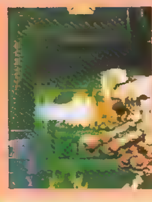
●ムサファーパンチ
…敵に向かってダッシュ、接触時にアームパンチで攻撃を行う。

→↘↓↙←（ボタン）



●ムサファーキック
…瞬発的に「昇り蹴り」を繰り出し、至近距離の敵を駆逐する。

↑ため↓（ボタン）



●ムサファーミサイル
…胸部からミサイルを発射する。ムサファーキックと併用することにより、「待ちムサファー」になるかどうかは未確認。

←ため→（ボタン）

女王様はキックの鬼 ジュリ



動きは素早いのだが、飛び道具を持たないため、必然的に飛びこみ命・接近戦主体のキャラとなっている。あとは削りも含め、キック連射技をどう入れていくかがポイント。



●レイザーストローク
…いわゆる「跳びヒザ蹴り」。突進系の技である以上、飛び道具で相殺されたりすると滅びる。

→↓↘（ボタン）



●ローリングスライサー
…その場において蹴りを連射する。まぎれもなく接近戦のためにのみ存在する技だ。

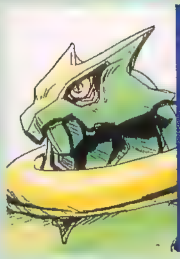
↓↘→（ボタン）



●ニードルショット
…空中で蹴りを連射する。ジャンプ中ならいつでも出せるので、空中戦のみならず接地した敵にも有効だ。

ジャンプ中に←↙↓↘→（ボタン）

火吹き怪獣大あばれ ギュンター・ブルズ



でかい図体に相応しいパワーと、多少の鈍さを持つ。動作は鈍くても、先読みがしっかりしていれば対応は可能なはず。むしろ、単発攻撃が与えるダメージの大きさに酔えるくらいでないとね。



●ブルボンバ
…放物線を描きながら体当りをする。その姿は無言のうちに「飛び道具を先読みで跳び越えるんだよ」と語りかけてくる。いい奴だ。

→↓↘（ボタン）



●ブルブレス
…超高熱の火炎を足元に吹きつける。くらった相手がどうなるかは写真を参照のこと。

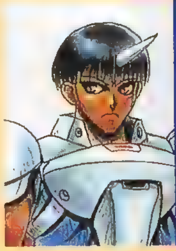
→↘↓↙←（ボタン）



●ブルショルダ
…頑健な肩を突き出して体当たりをする。某ビッグ〇アもびっくりの過激技だ。

←ため→（ボタン）

死せる星の（元）王子様 アルバン



唯一「突っこみ」系の必殺技を持たず、基本的に守りに徹しているキャラ。遠距離ではブラストを、近付くにつれファイヤー・スラッガーと対応策に変化をつけたい。ね?



●アルブラスト
…静電気を蓄積し、一気に放電させる。魔法の力ってすごいね。

↓↘→（ボタン）



●アルファイヤー
…大気中の酸素を凝縮し、塵を媒体にして瞬時に発火させる。押すボタンにより、発火する距離も変えられるぞ。魔法の力ってすごいね。

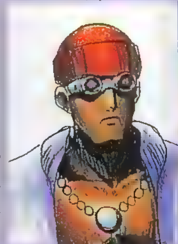
←↙↓↘→（ボタン）



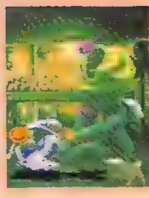
●アルスラッガー
…裏拳を放つ要領で、鋭い手刀をたたきつける。魔法とはあまり関係ないようだけど、やっぱりすごいね。

ABC同時押し

なぞの黒人男参上 ゴールデン・ドーン

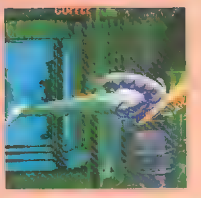


実に妙なキャラ。能力的には中途半端な感じなのだが、必殺技がすべて「相手の読みを狂わせる」のを前提にしたものばかりなのが興味深い。トリッキーな攻めで敵をあわてさせろ。（←あくまで理想）



●ショーリンロール
…攻撃力も持たずに、ただ前転するだけという謎の技。現時点では「飛び道具をくぐる」以外に、用途が思い浮かばない。でも、妙に活用意欲をそそらせるものがあるのは確か。

↓↘→（ボタン）



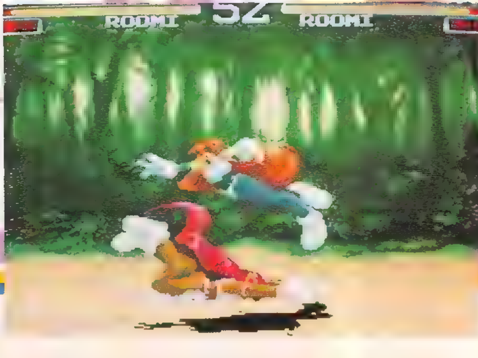
●ダイビングヘッドバット
…意外に飛距離のあるヘッドバット。コマンドが特殊なので、技を出すには多少の慣れが必要になる。

ダッシュ中に→↓↘（ボタン）



●ハリケーンボルト
…ジャンプ中に急降下して跳び込む。基本的にはルーミのローリングボンバー等と同系列の技である。

ジャンプ中に↓↘→（ボタン）



このお嬢様方にはドタバタがよく似合う。だからドタバタをやらせてみよう。どたばた。次号もドタバタするので乞う御期待♪

以上、ひととおり各キャラクターを紹介してきたけど、何かしらの形で感性に訴えかけてくるようなキャラはいただろうか。

キャラだけではなく、背景なども渋めのいい雰囲気を出しているので、次号はこちらもちゃんと踏まえた記事にしていきたいな（今回は撮影の都合上、同じ背景ばかりだったからね。申し訳ないー）。

最後に気になる発売時期だけど、12月中旬には出る予定だ。あと30日ほど寝て待て!!



気分痛快！大爆発!!

ボンバーマン ぱにっくボンバー

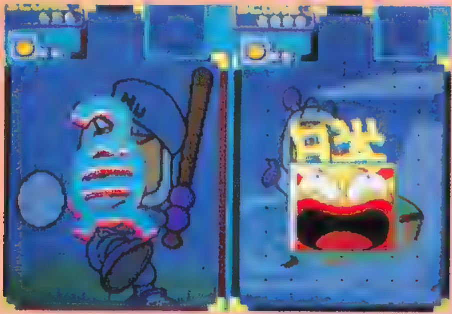
話題を呼んだボンバーマン。アクションだけじゃ終わらない。パズルとなって再登場！

担当：DAN

以前、本誌で紹介したボンバーマンの落ちもの対戦ゲーム「ぱにっくボンバー」がNEO・GEOで発売されることになったぞ。

操作方法

操作方法は落ちものではおなじみで、落ちてくるボンバーマンを左右で移動、下で早く落とし、ボタンで右回りに90°回転させる。


ボンバーマンキャラが落ち物進出。

キャラクター紹介

●ボンバーマン
ボンバーマンが3つセットで落ちてくる。縦、横、斜めに同じ色を3つ以上並べると消せるが、爆発では消えないので注意。

●火なし爆弾
時々落下してくるものと、ボンバーマンを消すことにより、自分のフィールドの下からせり上がってくるものがある。火つき爆弾で縦、横に誘爆する。爆発するとコゲボンとなり相手フィールドへ送られる。通常コゲボンとなるのはこの火なし爆弾のみだ。


「ナメとんのかぁ〜！」っていう敵キャラ多し。

●火つき爆弾
時々落下してきて縦、横に爆発。火なし爆弾を誘爆できる。

●コゲボン
火なし爆弾が爆発で燃えたもの（デカ爆の時は例外）で、フィールドの下からせり上がってくる。

●デカ爆
1P側と2P側の間にグラフィックが出てくるデカい爆弾。置くと大爆発して一定範囲を吹き飛ばす。この場合は吹き飛ばされたボンバーマン、火なし爆弾、コゲボンはすべてコゲボンとなり相手に送れるというおいしいアイテムだ。

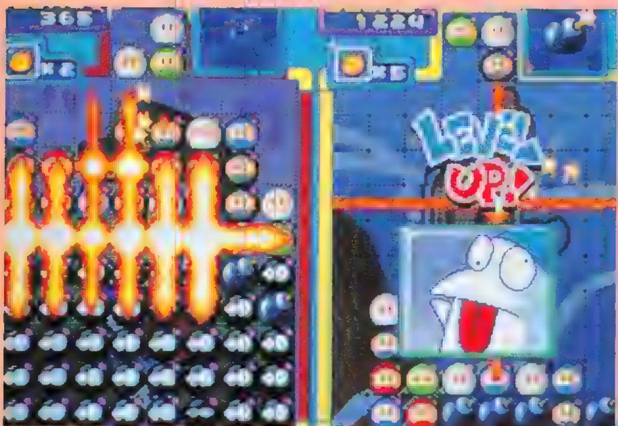
パワーアップシステム

●火力UP
ボンバーマンを消していくとアップしていく。火力UPの数字が縦、横の炎の長さを示している。

●レベルUP
ボンバーマンを消していくとアップしていく。連鎖消しをすることで一気にアップするぞ。


消せば消すほど爆弾の火力がUPするぞ。

●デカ爆グラフィック
これも同じくボンバーマンを消すことで膨張。連鎖消しで巨大化する。ちなみにレベルが高いほど大きくなるぞ。


まさにボンバーマンの消滅グラフィック。


誘爆でこんなにスッキリ！

ゲームの進め方

このゲームは対戦相手におじゃまキャラコゲボンを送りこみ、上まで積み上がらせれば勝ちだ。

タメて送れ！

基本的には火なし爆弾で燃こう。


おお〜っと、オイシそうな火つき爆弾。

2P対戦が熱い！

対CPUの場合は1回勝負で、勝てば次の敵キャラ対戦へと進めるが、2P対戦の場合は3回勝負で2勝したほうが勝ちとなるのでお得。これはもうやるっきゃない！

流行にのり、落ちものパズルとなったボンバーマン。このゲームの爽快感はやってみなけりゃわからない。



発売はまだ未定。待て、続報！

セリカに、デルタに、インプレッサに乗れる!
~THE HARD ORDER~
ドリフトアウト'94

何せ本物のラリーカーをコントロールできるのだから文句はない! あとは君の腕次第だぞ!

担当：ずるずる

舞台はWRC

斜め上から見る視点でのドライブゲーム「ドリフトアウト'94」は、実名のラリーマシンを駆って転戦するラリーゲーム。

その舞台は、世界各地から選ばれた9コースで、山あり谷あり、川ありのハードなコースばかりだ。その中心となるのは、ラリーの人気の高いヨーロッパである。



ステージは「スウェディッシュラリー」。氷上を走ることも！

各コースは、いくつかのレグ（ラリー用語で、ステージの意）が存在している。

全部で9コースあるわけだが、そのうち本戦は6戦、スペシャルステージが3戦となっている。本戦にレグが存在しスペシャルステージは、その1つのコースのみで戦う。

それではそのコース、どこの国を走るのかを紹介しよう。

☆本戦

●第1戦（2LEG構成）
モンテカルロラリー
（モナコ公国）



ステージは「モンテカルロラリー」。モンテカルロの街中を爆走。

●第2戦（2LEG構成）
サファリラリー
（ケニア）

●第3戦（3LEG構成）
アクロポリスラリー
（ギリシャ）

●第4戦（2LEG構成）
スウェディッシュラリー
（スウェーデン）

●第5戦（1LEG構成）
1000湖ラリー
（フィンランド）

●第6戦（1LEG構成）
RACラリー
（イギリス）

☆スーパースペシャルステージ
（ボーナスステージ）

●SSS／1
ニュージーランド

●SSS／2
ポルトガル

●SSS／3
オーストラリア



SSステージ「ニュージーランド」。2台同時でスタートする！

それぞれのステージは、その特長をよく表現されているので、ラリーの好きな人を十分に満足させてくれること間違いなしだ！

実名のマシンは8台！

基本となるマシンのデータは現行のものとなるが、どれもこれも強力なマシンばかり。

どれを使うか迷っちゃうよね。その気になる8台の車、見てみるとしよう。

●トヨタ セリカ
GT-FOUR RC
カストロール
'94ワークス
最高速重視型



もう言わずと知れた最強ラリーマシン。速いから慣れが必要だぞ！

●スバル インプレッサ
WRX
スウェディッシュ仕様
'94ワークス
最高速重視型



最近メキメキと力を出してきているスバルの最強ウエポン。これも速い。

●ランチア デルタ HF
インテグラーレ
サインツ仕様
加速重視型



ワークスで参戦していないのが残念。でもその強さはみんな知ってるよね。

●フォード エスコート
RS コスワース 4×4
コーナリング重視型
プライベート参戦



このマシンもまた強い。トップスピードは劣るが、扱いはしやすいぞ！

●三菱ランサー
エボリューション2
'94ワークス
トータルバランス型



総合的にみてバランスはいいマシン。キチッと走るならこれがいいかも。

●ローバー NEKO
ミニクーパー 1・31
T・マキネン仕様
コーナリング重視型
プライベート参戦



小さな車体に似合わないパワーを持つマシン。キュッキュッ曲がるぞ！

●ランチア ストラトス
HF
トータルバランス型



ひと時代を築いたランチアの最強のマシンの1台。好きなら使うしか。

●アウディ クアトロラリー
4WD
加速重視型
プライベート参戦



このマシンもまた強かったマシンの1つ。アウディが？そうなんですよ。

最初の5台は現行型。後半の3台は…く～！泣けてくるよね、往年のラリーカーだ～！

さすがにパワーはないけど確実な走りは約束できるぞ！

ラリーカーをドライブ！

さてそのラリーカーのコントロール方法は、2方向（左、右）のレバー1本と、アクセルとブレーキの2ボタン方式。

ひたすらアクセルを押し走るが、ブレーキも、場合によっては必要になるぞ！なお、ブレーキを押しっぱなしにするとバックする。使えるぞ！

☆誌上大会を予定

誌上ゲーム大会（スコア対決！）を予定。成績優秀者には賞品も用意！詳しくは次号を待て。



アタシたちに勝てるかしら
KIRAKIRA五目ならべ
連珠貴族（仮称）

最近の連珠はなかなか
ミーハーなようです
でも、中身はホンモノ。
担当：A・H_Ace


古川奈美（ふるかわなみ）女子高生。

レ・ン・ジュ

連珠って、一体何のコト？お答えしましょう。連珠とは、いわゆる五目並べのコトなんですね。連珠のいろいろなコムズカシいルールをとっぱらって誰にでも気軽に遊べるようになっているのが、いわゆる一般に広まっている五目並べっていうモノなんですね。

この「連珠貴族」っていうゲーム。ルールは連珠そのままで、とっつきやすさは五目並べ、とってもよくできたゲームなんです。かわいい女の子が相手をしてくれるっていうのもあるしね。

このへんが親切

基本珠型っていうモノを知ってますか？これが連珠をわかりニクくしている最たるモノの一つだとは思うんですが、連珠っていうのは、この基本珠型の形から始めるモノなんですよ。

そして、対局を始める前にこの何種類もある珠型を選ぶ取り決めがあるらしい（この辺になるとアタシもわからない）のですが、その珠型はコンピュータが自動でやってくれるようになっています。

ほかにも六連珠や先手は四々や三々が禁手ってルールがあるのは五目並べでもあるのは知っていますね。その禁手関係は、やってはいけませんよって画面で教えてくれる機能も付いています。

でも、さすがに四三リーチとか教えてくれるほど甘くもないんで、しっかり修業しましょうね。


星野亜弥（ほしのあや）中華料理屋の一人娘。


浅川こずえ（あさかわこずえ）アウトドア派。全体的に背景がキレイ。

女の子と対戦

1回の対戦は3回の対局によって成り立っています。よって2本先取したら勝ちとなります。

それを5人＋αの女の子たちと対戦していきます。


朝倉涼香（あさくらすずか）リゾートの女王。

1人目や2人目はともかく3人目あたりになるともはやルールを知っている程度の腕では勝てないぐらいの思考ルーチンを持っていて、実は見た目にはダマされてはいけない本格派ゲームです。

そして、女の子に勝つとデートができます。つまりグラフィックが表示されるのです。ちなみに2人プレイでは女の子は（選択画面以外）登場しません。悪しからず。

ゲームのルール

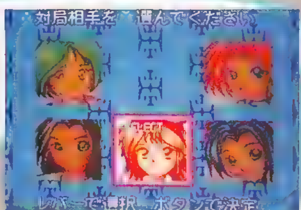
操作はレバーと1ボタン。これはいいんですが、やっぱりこの手のゲームにはお決まりの持ち時間なるものがあります。これは一局99カウントずつです。

そしてまた親切システム。負けてしまってコンティニューするとその負けた局と同じ珠型から始められるのです。パターン作りにいいですね。


中山ひかる（なかやまひかる）ウエイトレス。制服娘は人気高し。

実に万人受けするように良くできた連珠貴族。ぜひ皆さんプレイしてみてください。


珠型はCPUが決めてくれるゾ。


対戦する女の子は自分で選べる。

2045年、ネオコウベが熱い!

NEO KOBE 2045 SPEED KING

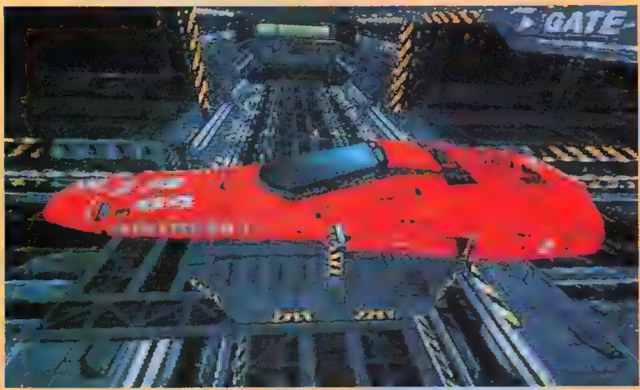
半世紀未来のネオコーベシティでホバービーグルが爆走するリアルCGレースゲーム!

担当：ずるずる

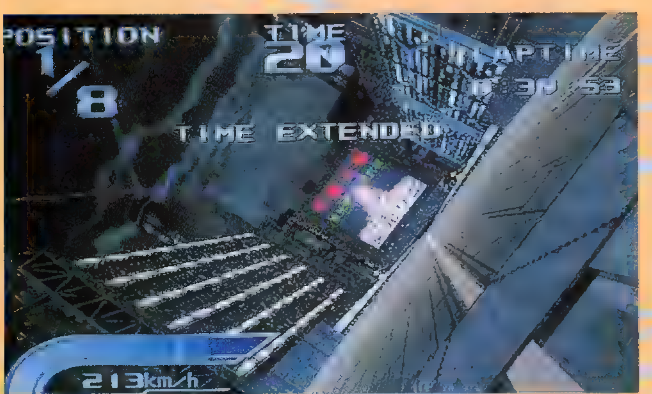
疾走!ホバービーグル

2045年、ところはネオコウベシティ。そこは退廃の薫り渦巻くサイバーシティ。

極限までチューンナップされたホバービーグルに若者たちが乗り込み、超高速で大気を切り裂き、ギリギリの危険に挑み、死闘を演じていた。その死闘を彼らは「スピードキング」と呼んだー



これがマイマシン。いかにもスピード出すためのって感じだ！



ググゲーッと左へ傾く！これがフラップを使っている状況だ！

大型筐体体感型レースゲーム

舞台となるネオコウベシティのコースを完走し、タイムを競うのがこのゲームの遊び方。単純ではあるが、このゲームシステムに、大型でムービングする筐体が存在する。

この大型の筐体は、普通のゲームセンターに入るレベルの大きさではなく、さらに大きい、遊園地レベルのものー

他のメーカーで、いくつか出ているが、それの対抗機種ということも言えるだろう。

したがってプレイの仕方も普通のゲームのように気軽にコインを投入するタイプではなく、筐体の管理をする係員の指示に従う形となる。



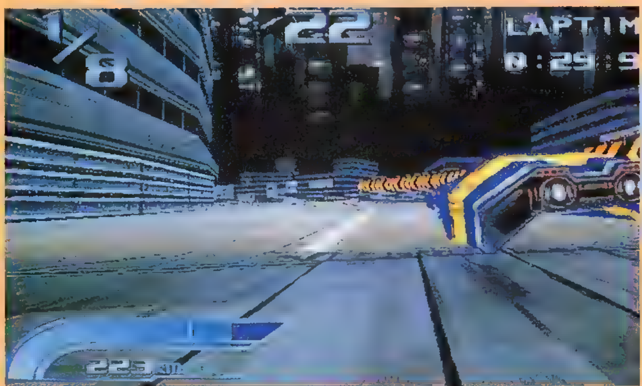
とにかくメカメカしい背景がつづく。これがとてもリアルだ！

ホバービーグルに搭乗!

係員の指示に従い、搭乗。イスに座り、シートベルトを装着する。そしてスタートキーをひねると…自動で筐体のドアが閉まるーそしたらゲームスタートー

ゲームは、地上から浮いた乗り物「ホバービーグル」でレースするわけだが、そのゲームシステムは、左に右に、上へ下へ変化するコースを爆走し、チェックポイントを時間内にドンドン通過していき、完走を目指すー

時間内にチェックポイントを通過できなければゲームオーバーとなる。



高速の左コーナー。右前にザコがいる。とっとと抜いちまえ！



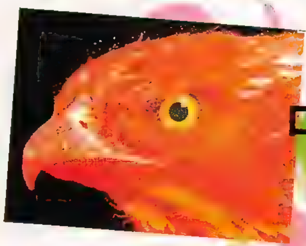
幅広く見えるコースだが、これは止まっている写真だからだ。

フラップをマスターしよう!

さて、タイヤのないホバービーグルをどうコントロールするのか。浮いているというと、飛行機を想像してしまうが、このホバービーグルの操作系は、車と同じハンドルとアクセルとブレーキ。これにプラスして、ハンドルについているボタンを使用することで、マシンを傾けることができる。こうするとコーナリング性能を上げることが可能になるのだ。この装置のことを「フラップ」という。

あとはやるだけ!

ムービングものなのと、密室型のゲームであるので、乗り方に制限があったりするが、それはそれ、気にしないで乗ろう。このゲームのスピード感リアル感、最高っす！



ロング、ショートありの18ホール勝負!
super EAGLE SHOT

3次元処理により、リアルなフィールドを再現!
きちんと攻略しないとすぐOBだぞ!

担当：ぷろゴルファ〜　ずる

きれいな絵の中でゴルフする

ゴルフゲームってやっぱりコースが命。自然を相手にしているって感じが大切だから、自然と絵に目がいってしまう。
最近のゲームは、ハードの進化により、ゴルフコースの凸凹などをきれいに再現してくれるので、まるで自分がコースに出ているような気にさせてくれる。
そのコースの名は、「セタ　ケープ　カントリークラブ」。
3DCG処理をされた絵の中でのゴルフ。甘くみてプレイをするとすーぐOBになってしまうぞ!



4人同時でできる。プレイヤーはタイプなし。ハンデもなし。

18ホールで戦う

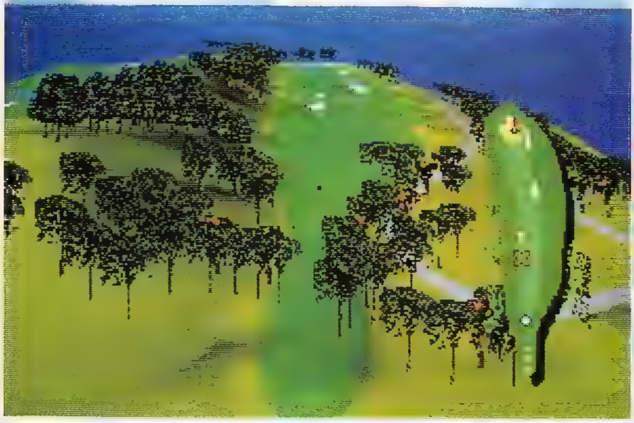
このコースは、全部で18ホールから成っていて、アウトで9ホール、インで9ホールと、普通のストロークプレイの形でのゴルフとなる。
各々のホールは、その存在意義を主張するかのごとく、どれもこれも攻めがいのあるコース設定となっている。
凸凹から、池、バンカー、木、そしてOBライン。少しでも気を抜くと、先に進めなくなること間違いなしだ。

操作について

ゴルフゲームというと、特殊なコントロールパネルでのプレイを想像してしまうが、このゲームは、ごく普通のレバーと、3ボタンのみ。逆にこのほうがわかりにくいということも考えられるので、きちんとその操作方法を覚えることが必要である。
8方向のレバーでは、打つ方向を決めたり、いろいろな指令をするためのカーソルの移動などをし、ショットボタンは、いろいろな行動の決定をするボタンで、ビューボタンは、方向選択時に、プレイヤーの視点を切り替えたり（低いところから高いところまでの4段階）、ターゲットボタンは、方向選択時に、ターゲットマーカー（打ち出すところから、任意の場所までの距離を表示できる）を呼び出すことができる。



4番ホール。ショートホールを見る。打ちおろしのコースだ。



ロングホール！ガシッと1打目を打つと、こーんな視点になる。



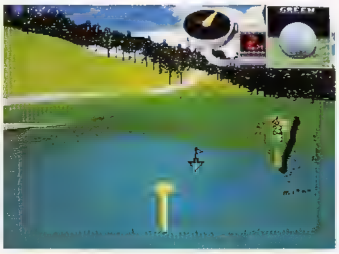
バンカーからのショット。グッドなタイミングで脱出せよ！

ゲームの進行について

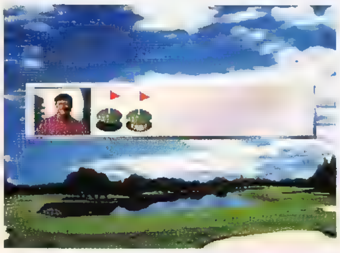
まずコインを投入。するとプレイヤーの絵のある画面へ。画面を見てわかるように4人まで同時でできる。
プレイヤーにタイプがあるように見えるが、特にそういった設定はなく、同じパワーのプレイヤーを使うことになる。
ゲームスタート時で、3ホール分プレイできる。パー以下だと、そのまま3ホールしかプレイができず、ゲームオーバーとなるが、バーディーで1ホール、イーグルで2ホール、アルバトロスで3ホール分増やすことができる。
規定打数より4打以上打つと、ギブアップとなり、ストックされている中から1ホール分減算されていく。

あとは攻めるだけ

コンティニューもできるので、まずは慣れることから。コースがわかってから攻めれば面白味も増すはず。めざせ1コイン18ホールだ。



グリーン上。ラインフレームで起伏を見ることができるぞ。



バーディーをとると、モグラさんが1ホール増やしてくれる。

ゲーメスト 増刊号 ゲーマーの魂をゆさぶる聖書(バイブル)がここにあり!

ゲーメストのバックナンバー&増刊号、そしてムックは全国各地の本屋さんでお求めになれます。しかし、一番早く手に入れたいには、これです➡"㋘屋東京内神田店&㋘屋大阪上六店"この両店は新声社(ゲーメスト)の直営店だから、必ず欲しい増刊号などが手に入るのだ!!(㋘屋について知りたい人は、P.109を見てネ)



ヴァンパイア

ゲーメストの持てる力をすべて出しきった総ページ数二百二十四ページ。カラー、モノクロ描きおろしイラストをはじめ、開発者インタビュー、各種資料も完全掲載。

■224頁■1380円



スーパーストリートファイターIIX

エックスのすべてをこの一冊に完全凝縮。カプコン描き下ろしイラスト、攻略、データ集、望むものはここにあり。

■190頁■1280円



極上パロディウス

ひかるちゃんあかねちゃんをはじめ、個性豊かなキャラがいっぱい。コナミ描き下ろしイラスト、完全攻略はもちろん、グラディウスの歴史など納得のいく一冊。

■128頁■1280円



龍虎の拳2

ギースもノーミスクリアできる!もちろん対戦も熱い!アニメやCMインタビューまで幅広い一冊。

■148頁■1280円



ワールドヒーローズ2JET

世界の覇者を目指し、闘いの中へと導かれる英雄たちのドラマがここにある。安永航一郎、るりあ046など人気まんか家によるキャラクターイラストが魅力。もちろん攻略も完璧!!

■164頁■1280円



ゲーメストムックvol.1 サウンドコンプリートスーパーストリートファイターIIX

バンドスコア形式のスーパーストリートIIXの本が初登場!!スーパーストIIXの隠しキャラ豪鬼を含めた各ステージ曲も聴ける付録のCD-ROMが付いているぞ!Macがあれば、さらにデータが覗けるぞ!

■3500円

付録:CD-ROM(Macintosh対応)

バックナンバーリスト

No.64('91年10月号)1000円　増刊「ストリートファイターII」
［付録］かきおろし巨大ポスター
No.77('92年9月号増刊)1200円　増刊「ストリートファイターIIダッシュ」
［付録］ストIIダッシュポスター
No.81('92年11月号)1200円　増刊「1991オールカプコン」
［付録］かきおろし巨大ポスター
No.87('93年3月号増刊)1200円　増刊「ギャルズアイランド2」
［付録］春麗　豪華ポスター
No.91('93年5月号増刊)1200円　増刊「餓狼伝説2」
［付録］大張正己かきおろしポスター
No.99('93年9月号)1200円　増刊「ワールドヒーローズ2」
［付録］遊べるマッドマン特大ポスター
No.102('93年11月号増刊)1280円　増刊「サムライスピリッツ」
［付録］ガル&ナコポスター
No.104('93年12月号増刊)980円　増刊「最新格闘ゲーム2」
No.106('94年1月号増刊)1280円　増刊「餓狼伝説スペシャル」
［付録］餓狼ポスター
No.108('94年2月号増刊)1280円　増刊「スーパーストリートファイターII」
［付録］スーパーストII特大ポスター
No.112('94年4月号増刊)1280円　増刊「ギャルズアイランド3」
［付録］ギャルズカレンダー
No.115('94年5月15日号)1280円　増刊「龍虎の拳2」
［付録］SNK特大ポスター
No.117('94年5月30日号)1280円　増刊「バーチャファイター」
［付録］バーチャファイターフルモーションポスター
No.120('94年7月19日号)1280円　増刊「スーパーストリートファイターIIX」
［付録］スーパーストIIXポスター
No.123('94年8月号増刊)1280円　増刊「ワールドヒーローズ2JET」
［付録］ワーヒー2JETポスター
No.125('94年9月号増刊)1280円　増刊「極上パロディウス」
［付録］こいつ&あいつペーパークラフト
No.129('94年10月30日号)1380円　増刊「ヴァンパイア」
［付録］ヴァンパイアポスター
ゲーメストムックVol.1
「サウンドコンプリート
スーパーストリートファイターIIX」3500円
［付録］CD-ROM

ゲーメスト ビデオ CD 見せます。魅せますゲーメストビデオ!

ゲーメストのビデオ&CDは全国のレコード店で取り寄せることができます!しか〜し、一番早く手に入れたい人には、これです(しつこい?)➡"㋘屋東京内神田店&㋘屋大阪上六店"この両店は新声社(ゲーメスト)の直営店だから、必ず欲しいVD&CDが手に入るのだ!!さらに!㋘屋が近所に無いよ〜って人には通販をお薦めするぞ!!(くわしくは、P.106〜108読者サービス部を見てネ)



ヴァンパイア

闇の武闘会の大いなる始まり。一段とハイレベルな内容なのに、ビギナーの皆さんにも対応。親切ていねいなビデオです。ゲームとキャラの魅力が爆発!檜山修之のナレーションは必聴!

■6800円■収録時間90分
通販番号GV-12 特典:フォボス紙模型



ワールドヒーローズ2JET

2度あることは3度ある。ニューヒーロー2人を迎え、あいつらが帰ってきた。世界英雄超武会の華やかな舞台の裏に隠された、真の目的を解き明かすのだ!

■6500円■収録時間70分
通販番号GV-10 特典:雑君手裏剣



極上パロディウス

プレイヤーに、全国一位を誇る「京城」氏、ナレーターには、人気絶頂声優「國前田マリ子」を迎え、名実共に極上の仕上がり!こいつによる1コインノーミスプレイは見もの。スペシャルステージに涙しろ!!

■6000円■180分
通販番号GV-11
特典:猫戦艦紙模型



スーパーストリートファイターII

スーパーストIIで新たに導入された対戦システム「トーナメント・バトル」と、止めどなく迫る連続技を中心に構成されたビデオ。貴公はこの超絶コンボを使うことができるか?

■6800円■収録時間90分
通販番号GV-7 特典:攻略小冊子



スーパーストリートファイターIIX

圧倒的人気を誇るスーパーストIIX。実戦的なCPU戦、格闘ゲームの醍醐味・対戦、おなじみの大道芸に、連続技、ゴウキ戦、そして全国大会の模様も入った熱い100分!

■7000円■収録時間100分
通販番号GV-9 特典:バルログお面



龍虎の拳2

ユリの「よゆうッチー」に脳みそ爆発の貴公も、ユリの「はお〜しょ〜こ〜け〜ん♡」にシビれちまった私も、今すぐ㋘屋にGO!対ギース戦を全キャラで完全攻略だ!

■6800円■収録時間90分
通販番号GV-8 特典:攻略小冊子

バックナンバーリスト

★タイトル「餓狼伝説2」ビデオ
■GV-2　■価格6000円　■収録時間60分
■付録「舞さま扇子」
★タイトル「ワールドヒーローズ2」ビデオ
■GV-3　■価格6000円　■収録時間64分
■付録「雑君紙相撲」
★タイトル「サムライスピリッツ」ビデオ
■GV-4　■価格7000円　■収録時間120分
■付録「攻略小冊子」
★タイトル「餓狼伝説スペシャル」ビデオ
■GV-6　■価格7000円　■収録時間120分
■付録「攻略小冊子」
★タイトル「スーパーストリートファイターII」
■GV-7　■価格6800円　■収録時間90分
■付録「攻略小冊子」
★タイトル「龍虎の拳2」ビデオ
■GV-8　■価格6800円　■収録時間90分
■付録「攻略小冊子」
★タイトル「スーパーストリートファイターIIX」
■GV-9　■価格7000円　■収録時間100分
■付録「バルログ仮面」
★タイトル「ワールドヒーローズ2JET」
■GV-10　■価格6500円　■収録時間70分
■付録「雑君JETコースター」
★タイトル「極上パロディウス」ビデオ
■GV-11　■価格6000円　■収録時間80分
■付録「猫戦艦紙模型」
★タイトル「ヴァンパイア」ビデオ
■GV-12　■価格6800円　■収録時間90分
■付録「フォボスペーパーキット」



魔法大作戦

ノリノリのシューティングサウンドが爽快極まりない魔法大作戦。アレンジバージョン、SEも入ってるぞ。

■1800円■47分
通販番号GCD-3

★タイトル「戦国エース」CD
■GCD-1　■価格3000円　■収録時間35分
★タイトル「アルティミットエコロジー」CD
■GCD-2　■価格2800円　■収録時間45分
★タイトル「魔法大作戦」CD
■GCD-2　■価格1800円　■収録時間47分

ゲーメストムック第2弾は「燃えたろ」ザ・キング・オブ・ファイターズ'94だ!!

11月12日発売

定価1280円

餓狼伝説、龍虎の拳といった人気ゲームからサイコソルジャー、怒といったちょっとなつかしいゲームまで、24キャラも使えるK・O・F。増刊ではボスキャラを含む24キャラ分のCPU完全攻略と、対戦ダイヤグラムも収録。SNK描き下ろしイラスト満載のザ・キング・オブ・ファイターズ'94増刊、店頭用ポスターが付録について11月12日発売。定価1280円



オブ・ファイターズ'94 MOOK&VD発売!!

ファイアー!!

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」

ゲーメストビデオ第13弾

収録時間[illegible]分予定)



熱き血潮で世界を救え!!

ゲーメスト大賞会場にて ユニセフに捧ぐ、チャリティーオークション実施。

全国のゲーメスト読者のみんな、よくお聞き。アナタたちの力を世に知らしめるときがついに来たわよ。といってもそんなに大げさなものじゃないわ。今回のゲーメスト大賞のために、各メーカーからアナタたちにとっては真にノドから手が出るほどほしいプレミアムグッズを提供していただくの。それを読者のみんなに買ってもらうと。そして、その売上はゲーメストが責任をもってユニセフへと送らせていただくわ。

アナタたちは大好きなグッズが手に入り、しかもそのお金が世界の困ってる人たちをも救っちゃうとは、なんてゴージャスなイベントなんでしょう。

もちろんゲーメストからもグッズは出すわよ!!どんなものが出るかは当日のお楽しみということで、今からおこづかい貯めてお待ち。

やっぱりこれからはインターナショナルなゲーマーの時代よね。

（バルキリーのシーラさん　27歳独身）



ゲーメストMOOK第2弾

ザ・キング・

燃えろ!

11月30日発売

[illegible]円

ブランドニューフェイスの草薙京をはじめとし、テリー、リョウ、アテナたち総勢24人が一堂に会した!3人一組のチームバトル、今度のK・O・Fを制するのは誰だ!?

SNKの人気格闘ゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」。ファン待望のビデオ化だ!ルガールをも屠り去るCPU攻略、信じられない連続技、本誌ライター同士による対戦などをふんだんに収録!ゲーセンプレイヤーはもちろん、ネオジオユーザーならこれはもう必携だっ!



The Future Is Now
SNK
NEO·GEO CD
ご存じ侍日本大活劇 第二幕、
ネオジオCDに参上!
大容量56メガビットD-RAM搭載ゲームマシン「ネオジオCD」に格闘アクションの真骨頂、いよいよ参上！ネオジオマシンでしか遊べない「真サムライスピリッツ」、乞うご期待。
■製品の仕様等は変更する場合があります。
ネオジオCD トップローディング タイプ



真
SAMURAI SPIRITS™
真サムライスピリッツ
©SNK1994
覇王丸地獄変
ネオジオCD専用ソフト 希望小売価格 8,800円(税別) 12月15日発売予定
ネオジオ専用ロムカセット 希望小売価格29,800円(税別) 12月2日発売予定
NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

3DOに走る!

3DO
3DO™システム専用

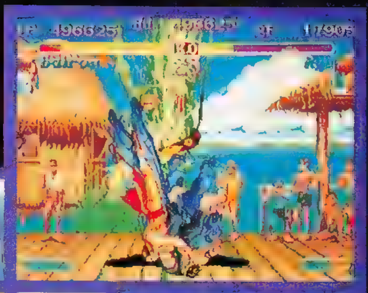
アーケードから初移植。
ボ"を超人のごとくパワーアップした総勢16人のファイターたちが炸裂。
ランドマスターを名乗れるか、いざX戦場へ――。

3DO専用ソフト
スーパーストリートファイターⅡX

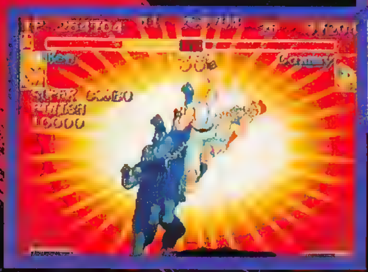
SUPER STREET FIGHTER II X
Grand Master Challenge



11.18発売予定
予価8,800円(税別) FZ-SJ3851



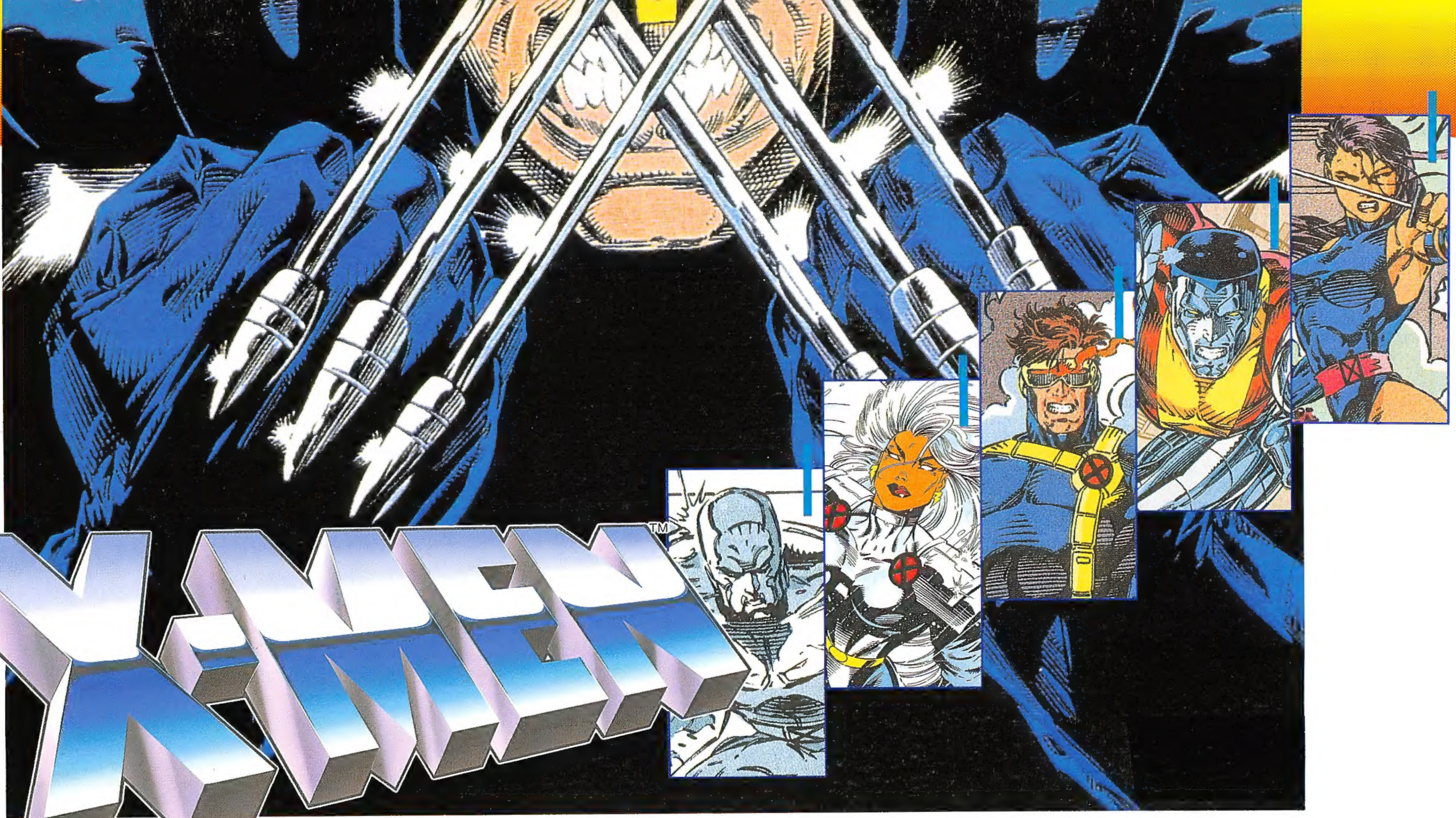




発売元:株式会社カプコン/販売元:松下電器産業株式会社 インタラクティブ メディア事業部


CAPCOM
Xの衝撃、
バトルショック!!「スーパーストリートファイターⅡX」が、
超破壊力を持つ一発逆転究極連続技"スーパーコン
そして、最強の敵現わる…すべての敵をなぎ倒し、グ

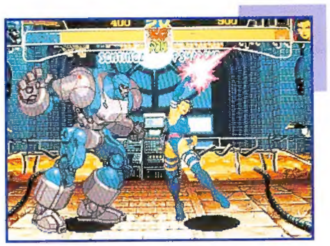

CAPCOM
怒濤の戦い
頂点を極める。
パワー爆発!
驚異の300メガ
新時代の対戦格闘ゲーム登場!
人類をはるかに超えた力をもつ
ミュータントたちの
スーパーバトルが炸裂!
人類とミュータントの未来を賭け
今、史上最大の戦いが始まる。

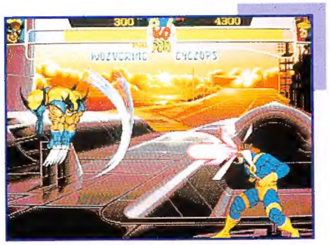


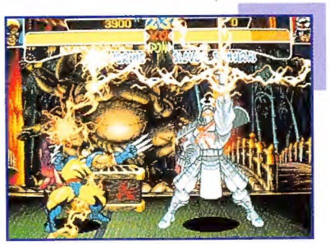
X–メン

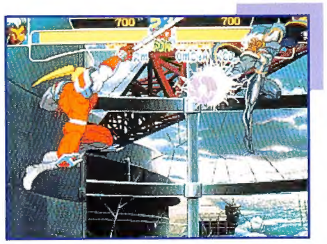
CHILDREN OF THE ATOM

●無数の技から君だけのオリジナル技を作れ！
●「分身」・「飛行」・「透明化」、Xパワーで攻撃せよ！
●初心者（ビギナー）も安心＜オートガード＞で上級者に挑め！









＊画面は開発中のものです。

Q SOUND™
QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。

CPS II 第8弾

株式会社カプコン®
＜アーケード営業統括部＞
●アーケード西日本営業部／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●アーケード東日本営業部／〒163-02東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）

＜カプコンソフト情報＞
大阪／(06)946-6659　東京／(03)3340-0718　札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040　名古屋／(052)571-0493　広島／(082)243-6264
松山／(0899)34-8786　福岡／(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

ゲーメスト
1994 December 12.15 No.132
平成6年12月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第9巻第28号通巻第132号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321
特別定価530円(本体515円)送料140円



雑誌22443-12/15
T1022443120533